

Министерство образования и науки Российской Федерации  
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»  
Институт математики, физики, информатики и технологий  
Кафедра теории и методики обучения физике, технологии  
и мультимедийной дидактики

**ФОРМИРОВАНИЕ У ШКОЛЬНИКОВ КОММУНИКАТИВНЫХ УУД  
В ПРОЦЕССЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ ОБУЧЕНИИ  
ТЕХНОЛОГИИ**

Выпускная квалификационная работа  
по направлению подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование.

Профиль: «Технология и предпринимательство»

Квалификационная работа  
допущена к защите  
Зав. кафедрой, д.п.н., профессор  
А.П. Усольцев

\_\_\_\_\_  
дата

\_\_\_\_\_  
подпись

Исполнитель:  
Ситникова Юлия Игоревна,  
обучающаяся группы БТ-51z

\_\_\_\_\_  
подпись

Научный руководитель:  
Мерзлякова Ольга Павловна,  
к.п.н., доцент

\_\_\_\_\_  
подпись

Екатеринбург, 2017

# СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ УУД У ШКОЛЬНИКОВ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.....	6
1.1. Коммуникативные УУД и пути их формирования у школьников .....	6
1.2. Игровые технологии: понятие, роль и опыт их использования .....	13
1.3. Особенности использования игровых педагогических приемов при обучении технологии .....	21
ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ У ШКОЛЬНИКОВ КОММУНИКАТИВНЫХ УУД ПРИ ОБУЧЕНИИ ТЕХНОЛОГИИ .....	29
2.1. Требования к игровой деятельности, позволяющей формировать коммуникативные УУД школьников при обучении технологии .....	29
2.2. Виды игр и игровых приемов, формирующих коммуникативные УУД при обучении технологии .....	34
2.3. Оценка уровня сформированности коммуникативных УУД у школьников .....	41
ГЛАВА 3. ОРГАНИЗАЦИЯ ОПЫТНО-ПОИСКОВОЙ РАБОТЫ И АНАЛИЗ ЕЕ РЕЗУЛЬТАТОВ .....	46
3.1. Общие сведения об опытно-поисковой работе в школе по формированию коммуникативных УУД у школьников на уроках технологии .....	46
3.2. Этапы опытно-поисковой работы .....	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	58
БИБЛИОГРАФИЯ.....	62
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	70

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность темы исследования.** Основа современного образования, Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (далее – ФГОС ООО) [45] выдвигает ряд требований к будущему выпускнику школы, предполагая, что он должен овладеть личностными, познавательными, регулятивными и коммуникативными универсальными учебными действиями (далее – УУД), в основе которых лежит общее «умение учиться». Особая роль в социальном, нравственном, умственном развитии школьника принадлежит коммуникативным УУД.

При этом, базовая основа коммуникативных УУД, коммуникативная сфера деятельности тесно связана с развитием личности человека: в процессе общения с социальным окружением у человека появляются внешние и внутренние условия для развития, осознаются духовные и материальные ценности, познаются природный, предметный и социальный миры, развиваются межличностные отношения, происходит становление эмоциональной и волевой культуры.

В сложившихся условиях современного образования (инновационные методы и технологии) одним из актуальных вопросов является вопрос путей, методов формирования коммуникативных УУД у школьников. Это связано с тем, что в науке и практике, педагогики и психологии отсутствует единый подход к методам, способам формирования коммуникативных УУД у школьников.

Коммуникативные УУД эффективно формируются в рамках всех предметов школьной программы. Образовательный предмет «Технология» обладает значительным потенциалом в сфере освоения школьниками коммуникативных УУД. Особое значение придается игровым технологиям как способу развития коммуникативных УУД школьников в процессе обучения технологии. На каждом уроке технологии у педагога имеется

возможность для формирования классических коммуникативных навыков, к которым относятся публичное выступление, межличностное общение и совместная работа в группах.

Особое значение придается игровым технологиям как способу развития коммуникативных УУД школьников в процессе обучения технологии.

За последние годы возрос исследовательский интерес к игровым технологиям в образовательном процессе. В настоящее время они определяются как инновационные. Педагогов и психологов стали серьезно волновать такие вопросы, как теоретические аспекты игры, технология и методика ее организации, проведения. Функции игры значительно расширились: она применяется в обучении, социализации, развивающей деятельности, творческой, диагностической, коррекционной работе и др.

Все выше изложенное определяет **проблему** данного исследования: современный образовательный процесс в рамках школьного курса «Технология» в целом соответствует требованиям образовательных стандартов, однако при этом не достаточно используются игровые технологии, необходимые для развития коммуникативных УУД у школьников. Данный вид УУД остро необходим в условиях современных общественных потребностей.

Исходя из актуальности проблемы, мы выбрали **тему** научного исследования: «Формирование у школьников коммуникативных УУД в процессе игровой деятельности при обучении технологии».

**Цель исследования:** разработка методики применения игровых приемов при обучении технологии для развития коммуникативных УУД у школьников.

В соответствии с поставленной целью были определены **задачи исследования:**

- проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу, раскрывающую сущность коммуникативных УУД и пути их

формирования, виды и роль игровых технологий в развитии коммуникативных УУД;

- рассмотреть возможности школьного курса «Технология» в развитии у обучающихся коммуникативных УУД;

- разработать методику игровых приемов для развития коммуникативных УУД у школьников при обучении технологии;

- выявить эффективность применения разработанной методики в ходе опытно-поисковой работы.

**Объект исследования** – процесс обучения технологии в школе.

**Предметом исследования** - использование игровых приемов в процессе обучения технологии для развития коммуникативных УУД у школьников.

**Гипотеза:** эффективность формирования коммуникативных УУД у школьников при обучении технологии повысится, если на уроках и во внеурочной деятельности применять систему игровых приемов в соответствии с рядом требований: наличие заданий, направленных на разные виды коммуникации (распределение ролей, командное выполнение, индивидуальное выступление, формулирование вопросов и аргументированные ответы на них), учет индивидуальных особенностей учащихся, учет познавательных интересов школьников и пр.

**База исследования:** 5-8 классы МАОУ СОШ № 6 г. Карпинск Свердловской области.

Работа состоит из введения, трех глав, состоящих из восьми параграфов и последовательно раскрывающих тему исследования, заключения, библиографического списка и приложений. При этом первая глава носит теоретический характер, а вторая глава посвящена анализу методики использования игровых педагогических технологий для формирования коммуникативных УУД у школьников, третья глава посвящена организации опытно-поисковой работы.

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ УУД У ШКОЛЬНИКОВ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

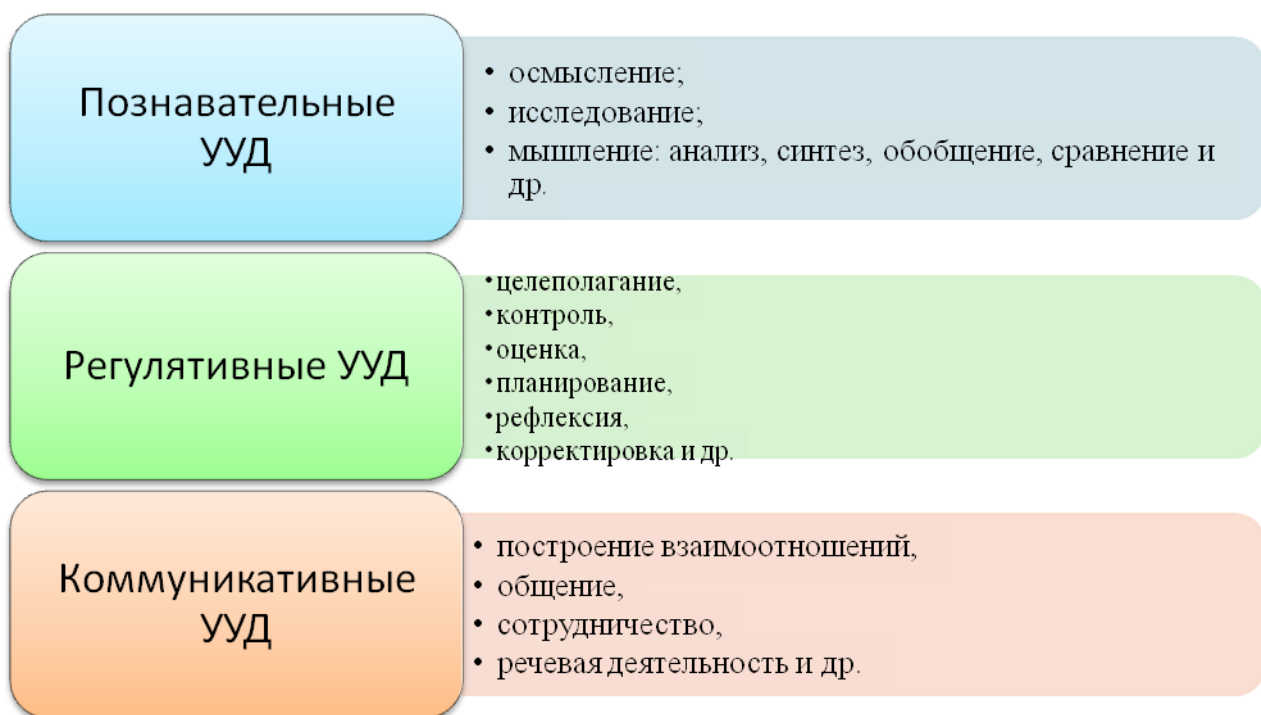
## **1.1. Коммуникативные УУД и пути их формирования у школьников**

В условиях все увеличивающегося объема информации в мире на первое место в ряду жизненно важных навыков выходит умение отбирать, анализировать и преобразовывать информацию, эффективно использовать ее для решения актуальных задач. Кроме того, «обилие источников информации и способов ее передачи предоставляет школьнику огромное количество способов коммуникации, которые ему предстоит освоить для эффективной и продуктивной учебной работы и жизнедеятельности» [28, с. 25].

В связи с этим, одной из приоритетных задач современного образования становится формирование коммуникативных универсальных учебных действий, которые рассматриваются как смысловой аспект общения и социального взаимодействия, обеспечивают социальную компетентность и учет позиции других людей, партнера по общению или деятельности. Прежде всего, отметим, что коммуникативные УУД обеспечивают умение школьника:

- слушать и вступать в диалог,
- участвовать в коллективном обсуждении проблем,
- интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

В любой компетенции, в том числе и в коммуникативной, имеется еще и ее личностная составляющая – «желание, осознание необходимости, готовность выполнить указанную работу» [17, с. 48] и проводить целенаправленную работу в самостоятельном совершенствовании коммуникативного навыка. Направленность ФГОС ООО на развитие личности ученика, его способностей реализуется посредством формирования у него универсальных учебных действий. Система формируемых в рамках учебной деятельности УУД представлена на рисунке 1:



**Рис. 1. Классификация и структура УУД**

Таким образом, формирование коммуникативных УУД школьника является актуальной социальной проблемой, решение которой имеет важное значение как для каждого конкретного человека, так и для общества в целом.

Коммуникативные УУД в свою очередь, делятся на две условные подгруппы, представленные на рисунке 2:



**Рис. 2. Структура коммуникативных УУД**

При этом отметим, что работа учащихся в парах, группах и индивидуально требует педагогического сопровождения. В этом и заключается целенаправленная и системная работа по формированию коммуникативных УУД на занятиях. Коммуникативные УУД позволяют школьнику легко и свободно «ориентироваться в информационном пространстве, производить поиск, отбор и структурирование информации, осуществлять коммуникацию с помощью информационных сетей» [43, с. 163].

Вопросы эффективного формирования коммуникативных УУД у школьников активно обсуждаются в педагогическом и психологическом научном сообществе. Проанализируем ряд точек зрения на то, как формировать УУД у школьников.

К примеру, М.П. Консулова отмечает, что основными проблемами в учебной деятельности школьников зачастую являются проблемы именно с коммуникацией [23, с. 25]. Автор отмечает такие особенности коммуникативного развития детей, как неумение работать в группе,



стремление всегда настоять на своем, неумение правильно передать свои мысли и чувства, несформированность желания слушать другого, будь то взрослый или ребенок.

Для решения этих проблем, в своей работе автор применяет ряд приемов технологии смыслового чтения как основу для формирования коммуникативных и регулятивных УУД. Данный выбор обусловлен тем фактором, что причиной слабой коммуникативной деятельности школьников является то, что дети перестали читать книги. Им легче и лучше увидеть, о чем писалось в книге, по телевизору, в сети Интернет, чем прочитать произведение самостоятельно. В свое время чтение и активное обсуждение прочитанного эффективно способствует развитию коммуникативных УУД.

По мнению И.Е. Валиулиной и С.А. Задковой формированию коммуникативных УУД способствуют приемы технологии развития критического мышления (далее – ТРКМ). Данная технология «позволяет обучающимся овладеть различными способами интегрирования информации, научить вырабатывать собственное мнение на основе осмысления различного опыта, идей и представлений, строить умозаключения и логические цепочки доказательств, выражать свои мысли ясно, уверенно и корректно по отношению к окружающим» [7, с. 25]. Этой же технологии придерживаются и Г.В. Коханюк, Г.А. Кондаурова [24, с. 7]. В частности, они отмечают, что ТРКМ эффективно формирует умение слушать и слышать, умение выражать свои мысли, умение использовать речевые средства, готовность спрашивать, интересоваться чужим мнением, высказывать свое, умение вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении ситуации или проблемы.

Исследователи отмечают, что коммуникативные УУД эффективно формируются и при работе в форме викторины (Н.Ш. Мукашева [35, с. 115], Н.А. Лысенкова [27, с. 177]). Этому способствует тот факт, что викторина – это соревнование, которое предполагает выявление победителя – человека наиболее эрудированного и сообразительного, моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности, возникшие в ее процессе совместные

усилия, взаимоподдержка и взаимовыручка рожают положительные эмоции, сближают и побуждают к их сохранению и воспроизведению.

К основным видам коммуникативных действий, используемых на уроках, в том числе и технологии относят:

- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение целей, функций участников, способов взаимодействия, распределение ролей в учебной группе с целью решения образовательных задач;

- постановка вопросов – инициативное сотрудничество «в поиске и сборе информации, которое актуализируется в контексте расширения спектра источников информации, используемых в учебном процессе, когда на смену традиционному печатному учебнику приходят разнообразные электронные образовательные ресурсы: тренажеры, электронные энциклопедии, презентации, учебные фильмы, обширные ресурсы сети Интернет» [59, с. 358];

- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации, владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка. «Формирование способности к коммуникации должно строиться в условиях, привычных и комфортных для учащихся» [12, с. 25] .

Зачастую спокойная и непринужденная обстановка позволяет школьникам больше раскрыться, проявить свои лидерские, командные качества, оригинально и интересно сконструировать свое выступление перед публикой. В связи с этим, для развития коммуникативных способностей учащихся целесообразно использовать игровые технологии.

К основным коммуникативным умениям, формируемым в школе, относятся:

- умение построения способов взаимодействия учеников в классе;
- способность достаточно точно выражать свои мысли;

- возможность осуществлять взаимный контроль и взаимную помощь при выполнении заданий [38, с. 147].

Для достижения задач формирования и развития коммуникативных УУД у школьников особое внимание уделяется действиям учителя. В данном случае педагог является не только образцом подражания для учеников или обучающим, формирующим субъектом, но и «инициатором построения конструктивных отношений «учитель-ученик», основанных, прежде всего на позитивном взаимодействии друг с другом» [31, с. 15].

Школьный возраст – благоприятный период для формирования и развития коммуникативного компонента УУД. Индивидуальные успехи школьника имеют социальный смысл. В связи с этим, важным фактором выступает создание благоприятных условий для формирования коммуникативных компетенций, мотиваций достижения, инициативы, самостоятельности школьника. В общей школе коммуникативные УУД состоят из «планирования совместной учебной работы с педагогом и одноклассниками, разрешения конфликтных ситуаций, управления поведением партнера, умения с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли» [56, с. 401].

Формирование коммуникативных УУД – комплексный и непрерывный процесс, реализующийся абсолютно на всех предметах школьной программы. При этом к осуществляемым учеником на уроке коммуникативным действиям относятся взаимодействия с учителем и классом во фронтальном режиме, в группе, в парах. В качестве формируемых коммуникативных умений в данном случае можно выделить умения слушать и слышать собеседника, строить монологическое высказывание, устанавливать и сравнивать различные точки зрения, ориентироваться на позицию других членов группы, владеть устной речью, аргументировать свою точку зрения и др.

Учебный предмет «Технология» не является исключением и активно вносит свой вклад в формирование коммуникативных УУД школьников. Следует отметить, что в рамках данного предмета открываются широкие

возможности для активного общения, взаимодействия, обмена опытом, совместного поиска творческих идей и решений.

Коммуникативные УУД способствуют умениям организовывать взаимодействие в паре, малой группе из 3-4 человек; принимать участие в обсуждении проблемы, поиске путей решения проблемы; высказывать свои идеи, мысли в краткой устной форме. Развитие тех или иных универсальных учебных действий зависит как от планируемых на этом уроке метапредметных результатов образования, так и от содержания учебного материала. Для предметной области «Технология» это не только теоретическое содержание урока, но и «способы технологической деятельности, а также выбор объектов труда» [61, с. 145], соответствующего этому программному содержанию учебного материала и планируемым результатам образования. Особенностью формирования коммуникативных УУД на предмете «Технология» является то, что зачастую учебная деятельность направлена не на самостоятельную, а на коллективную работу, когда совместными усилиями что-то создается. К примеру, в рамках изучения кулинарии всем классом дружно организуется приготовление блюда. Таким образом, к коммуникативным УУД при изучении «Технологии» относятся: согласование и координация совместной познавательно-трудовой деятельности с другими её участниками; обоснование идеи изделия; аргументированная защита своего выбора объекта, имеющего потребительскую стоимость.

В рамках данной работы мы будем формировать ряд основных коммуникативных УУД у школьников при обучении технологии:

- умение планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками;
- постановка вопросов;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли.

В заключение данного параграфа, следует отметить, что особое значение коммуникативные УУД приобретают в условиях перехода основной

общеобразовательной школы на работу по ФГОС второго поколения. В рамках данной работы необходимо выявить эффективные игровые методы развития коммуникативных УУД у школьников при обучении технологии.

## **1.2. Игровые технологии: понятие, роль и опыт их использования**

В настоящее время появляется необходимость проектирования таких технологий, методов и приемов обучения, которые сами по себе захватили бы личность, стимулировали ее активность в учебной деятельности. Игра является неслучайной составляющей педагогических технологий современной школы. Педагоги, психологи и философы считают, что человек и стал человеком в современном понимании этого слова, лишь когда научился играть. Игра помогает человеку реализоваться в жизни, стать известным. Сила воздействия игры на человека доказывается не только положительным, но и отрицательным опытом (человек, увлекающийся компьютерными играми малокоммуникативен).

Игра в школьном возрасте не теряет своей актуальности, а воспитывает, расширяет кругозор, развивает физически, нравственно, умственно. Использование игрового метода в познавательной деятельности позволяет школьнику более качественно усваивать знания и навыки, необходимые в дальнейшей жизни. В детско-юношеской среде особенной популярностью пользуются игры – импровизации, игры-тесты, игры-эксперименты. Использование игровой ситуации, сопереживания, ролевого перевоплощения является важнейшей особенностью воспитательных взаимоотношений детей. Игровой процесс способствует развитию творческого воображения, конструктивного мышления, фантазии и т.п.

Это обусловлено активным, деятельным характером игры, ее большими развивающими и воспитательными возможностями. Игровая форма обучения содействует развитию коммуникативных компетенций учащихся, т.к. интерес к ней стимулирует обучаемых к активному общению для поиска новых нетривиальных путей и возможностей для решения возникших проблем.

Различные стороны проблемы использования игры в обучении интересуют ученых и педагогов-практиков уже не одно десятилетие. Существует мнение, что игра – это «универсальный элемент всей человеческой культуры, особый вид деятельности, которая имитирует реальную деятельность человека в искусственно созданных условиях и посредством создания относительно достоверной модели» [3, с. 36].

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Сравнительные характеристики учебной деятельности, игровой деятельности и учебной игры приведены в Приложении 1. Отдавая предпочтение термину «игровая технология», в рамках данного исследования, педагогическая наука определяет ее, как специально сконструированную под заданную цель совокупность игровых приемов и средств передачи социального и/или профессионального опыта в процессе обучения [33, с. 189].

В основе игровых технологий лежит педагогическая игра как основной вид деятельности в условных ситуациях, направленный на воссоздание и усвоение социального опыта. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением социальной природы, значения игры для развития учащегося в отечественной педагогике занимались Н.П. Аникеева, П.П. Блонский, А.А. Вербицкий, Л.С. Выготский, О.С. Газман, А.Н. Леонтьев, В.В. Николина, Г.А. Понурова, К.Д. Ушинский, С.Т. Шацкий, Г.П. Щедровицкий, Д.Б. Эльконин и др. [41, с. 285].

Общепринятым является понимание игры, сложившееся на основе культурологической ее концепции, автором которой является Й. Хейзинга, который игру расценивал как свободную активность, не связанную с материальными интересами, протекающую внутри собственных пространственных и временных границ в соответствии с определенными правилами, вызывающую образование социальных групп [58, с. 35].

В психологии развития игре традиционно придают решающее значение в психическом развитии ребенка. Л.С. Выготский называет игру «девятым валом детского развития». «Именно в игре все стороны личности ребенка формируются в единстве и взаимодействии, именно в ней происходят значительные изменения в психике ребенка, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития» [10, с. 45].

В.А. Сухомлинский также отводил решающее место игре в становлении и развитии детей, особенно дошкольного и младшего школьного возраста. Данный исследователь отмечает, что «без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [52, с. 25].

С.Л. Рубинштейн писал: «Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность... В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир – в этом основное, центральное и самое общее значение игры» [48, с. 25].

По справедливому замечанию А.Н. Леонтьева, овладеть правилом – значит научиться управлять своим поведением [1, с. 125].

Таким образом, сделаем вывод о том, что ученые считают, что более эффективного метода воспитания и образования, чем игра, до сих пор не придумано. Совершенствуется лишь сама игра. Признаки игровой деятельности отражены на рисунке 3:



**Рис. 3. Признаки игровой деятельности**

Игровые методы обучения:

- относятся к инновационным процессам педагогики;
- являются ее здоровьесберегающим элементом;
- становятся средством активизации, улучшения качества процесса обучения;
- формируют пути адаптации ребенка в историческом, художественном, социальном пространствах;
- создают предпосылки для формирования социального поведения, нравственных, эстетических, этических принципов будущей личности;
- являются методами контроля знаний [2, с. 73].

Игровая деятельность выполняет ряд функций:

- удовлетворение бессознательных влечений;
- эффективный метод воспитания;
- полноценный и результативный отдых;
- форма моделирования человеческих отношений;



- способ радостного обучения;
- возможность экспериментирования;
- приемы гуманизации труда;
- способы формирования коллектива;
- приемы развития коммуникативности.

Урок с применением игровой деятельности – это уже не только школьная обязанность, но интересная, захватывающая часть жизни школьника. Игра способствует тому, чтобы он познавал мир, создавал его, был в нем яркой личностью. «Здоровьесберегающий эффект игрового обучения достигается благодаря заметному влиянию на эмоциональную сторону жизни обучающихся, при этом помогают легче усваивать учебный материал» [54, с. 29].

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности, а также активно способствуют формированию и развитию коммуникативных УУД у школьников. По мнению Б.Е. Лобановой, с игрой смыкается деятельность по воспитанию творческих способностей, причем игра, как модель действительной ситуации в своей исходной точке подготавливает и столкновение с реальным миром. А.И. Субетто обращает внимание на тот факт, что игра тренирует эмоциональные структуры, подкрепляющие общение школьников (смех, радость, удовлетворение от реализации ожидания и др.).

Игровые технологии являются базовым фактором развития учебной мотивации. Школьники, мотивированные на достижение успеха, обычно ставят перед собой некоторую позитивную цель, активно включаются в ее реализацию, выбирают средства, направленные на достижение этой цели. Деятельность (обучение) вызывает у них при этом положительные эмоции, мобилизацию внутренних ресурсов и сосредоточение внимания. В дальнейшей жизни, мотивированные на успех учащиеся обычно выбирают

для себя профессии, соответствующие их знаниям, умениям, навыкам, способностям. Мотивация определяет значимость того, что познается и усваивается обучающимися, их отношение к учебной деятельности и ее результатам.

Исследуя в рамках данного параграфа роль игровых технологий в развитии коммуникации школьников, отметим, что игровые методы являются коммуникативно активными. «Они «проигрывают» необычные ситуации и предупреждают о возможных тенденциях развития, вооружают творящую личность радостью и юмором, выполняют роль механизма ломки стереотипов» [14, с. 125], стимулируют общение одноклассников. Й. Хейзинга отмечал, что в игре достигаются разнообразные цели, внешние по отношению к самой игре, в частности, игра выступает как свободная (незаинтересованная) коммуникация [58, с. 31].

Отдельно отметим, что дидактическая игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе, в который мы включаем формирование коммуникативных УУД. При использовании дидактической игры на уроках «Технологии» необходимо «учитывать индивидуально-типологические особенности учащихся, уровень их успеваемости, обучаемости» [5, с. 34]. Эффективна в данном случае и парная работа учащихся, так учитель может организовать работу слабого ученика в паре с сильным, который помогает первому выполнить игровые действия.

Дидактические игры многообразны и существует множество их классификаций. Например, классификация по сущностной игровой основе: игры с правилами, ролевые игры, комплексные игровые системы (например, КВН). Классификация по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры: игры для изучения нового материала; игры для закрепления; игры для проверки знаний; обобщающие игры.

В структуру игровой деятельности входят такие элементы, как тема, сюжет игры, роль, как набор действий и правил их выполнения, содержание

игры, игровой материал, содержание. Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить: «целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъекта» [33, с. 145].

Понятие «игровые технологии» включает достаточно большую группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- в форме игровой задачи ставится дидактическая цель;
- учебная деятельность подчиняется правилам проводимой игры;
- учебный материал используется в качестве её средства
- в учебную деятельность вводится соревновательный элемент, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Анализ педагогической литературы показал, что дидактическая игра рассматривается как игровая технология, которая, в отличие от игр, обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. В учебном заведении, послужившем базой данного исследования, МАОУ СОШ № 6 г. Карпинск, имеется большое количество разработок видов игр различной целевой направленности. Наиболее часто встречаются деловые игры, учебно-ролевые и дидактические.

Для развития коммуникативных УУД школьников 5-8 классов эффективно использование развивающих и имитационно-моделирующих учебных игр. При этом, сущность игрового моделирования в том, что учебная деятельность, предполагает усвоение алгоритма действий, способствующего формированию осознанной цели учения и рациональной организации учебных действий.

Применение игровых методик обучения требует соблюдения определенных технологий организации игровой деятельности детей на уроке. Данные технологии включают в себя 4 основных этапа.

1. Ориентировочно-обучающий этап: учитель ориентирует учащегося в содержании игры, знакомит его со всеми обязательными этапами будущих игровых действий.

2. Этап освоения правил – связан с самостоятельным выполнением ребенком игровых действий, состоит из начального и продвинутого этапов освоения. На начальном, как правило, обнаруживаются испытываемые ребенком трудности в выполнении действий, как в умственном плане, так и в практическом плане [8, с. 69].

3. Этап совместных форм деятельности: происходит обмен ролями сначала между педагогом и учеником, затем между учениками. Ученик самостоятельно программирует свою деятельность, осуществляет коррекцию и контроль выполнения действий партнеров по игре.

4. Этап рефлексии своих достижений: анализируется сформированность выполнения игровых действий на каждом уроке: исполнения и контроля. Обсуждаются смысл и значение приобретенного в игре опыта, фиксируется новая психологическая позиция ученика – субъекта присвоения учебно-игрового опыта.

5. Этап коррекции: осуществляется корректировка полученных в игровой деятельности умений и навыков, их соответствие требованиям учебной программы [20, с. 125].

Использование игровых технологий особенно эффективно в рамках трудового обучения. Это обусловлено тем, что содержание программы предмета «Технология» предусматривает изучение большого количества вопросов по кулинарии, материаловедению, технологии обработки материалов, домоводству, декоративно-прикладному искусству. На базе взаимопроникновения сведений из различных разделов технологии достаточно легко организовать игровую ситуацию. Кроме того, каждый из обозначенных разделов, также может послужить эффективной основой для моделирования игры.

Несмотря на указанную широту вопросов, охватываемых предметом, все виды деятельности на уроке носят практически ориентированный и творческий характер. Использование игровых технологий в обучении предполагает создание ситуаций близких к естественным, излишне не напрягающих учащихся, привлекающих внимание к изучаемому материалу, стимулирующих развитие коммуникативных УУД. Вместе с тем, проведение игры на уроках предусматривает осуществление ряда учебных задач, в ходе решения которых учащиеся могут не заметно для себя приобретать определенные знания, формировать учебные умения и навыки, критически оценивать свои знания, приводить эти знания в систему, обобщать, осознавать изученные правила, закреплять полученные знания в новых связях.

### **1.3. Особенности использования игровых педагогических приемов при обучении технологии**

Трудовое обучение может внести существенный вклад в решение задачи развития коммуникативных УУД у учащихся. Актуальность использования игровых технологий на уроках технологии обусловлена тем, что при традиционной организации учебного процесса, овладевая технологическими знаниями, умениями и навыками, учащиеся усваивают, в основном, «только исполнительскую часть этой деятельности, у них формируются чисто исполнительские умения и навыки» [21, с. 80]. В

условиях современного же образовательного процесса, нам необходимо развивать все УУД в комплексе и взаимосвязи. На помощь в развитии коммуникативных УУД учащихся нам помогут приемы игровых технологий.

Необходимо развивать такие личностные качества учащихся, как «умение видеть проблемы и самостоятельно принимать по ним решения, получать и использовать для этого необходимую информацию, планировать свою деятельность, оценивать ее с социальной, экономической, экологической и других точек зрения» [50, с. 354], иначе страдает коммуникативная сторона взаимоотношений школьников.

Главным, в рамках обучения «Технологии» является не столько дать школьникам новую информацию, сколько научить их самих творчески добывать эту информацию, перерабатывать, хранить и представлять ее. Только в этих условиях обучения на первый план выдвигается формирование информационно-коммуникационных, исследовательских, проектных учений и технологий.

Прежде чем приступить к проектированию технологии игры, необходимо определить ее цели, а также возможный качественный и количественный результат. «На уровне замысла необходимо проведение диагностики, чтобы определить возможности данного вида игры, ее этапность, возможности технологизации данного игрового процесса и получения результата» [6, с. 125].

Для игровой деятельности на уроках технологии учащимся создаются все условия, при которых происходит:

а) формирование психологических условий развития, общения, кооперации на основе:

- доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказанию помощи тем, кто в ней нуждается;

- уважения к окружающим, умения слушать и слышать партнера, признавать право каждого на собственное мнение, принимать решения с

учетом позиций всех участников – коммуникативные универсальные учебные действия;

б) развитие широких познавательных интересов и способностей, инициативы и любознательности, мотивов познания и творчества – познавательные УУД [39, с. 135];

в) формирование способности к организации своей учебной деятельности (планирование, контроль, оценка) – регулятивные УУД;

г) развитие самостоятельности, инициативы и ответственности личности как условия ее самоактуализации на основе:

- формирования самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, готовности открыто выражать и отстаивать свою позицию, критичности к своим поступкам и умения адекватно их оценивать;

- развития готовности к самостоятельным поступкам и действиям, ответственности за их результаты;

- формирования целеустремленности и настойчивости в достижении целей, готовности к преодолению трудностей [16, с. 65].

На сегодняшний день важным и инновационным методом обучения технологии являются игровые приемы, игровая деятельность в целом [30, с. 29]. Как видно из материала предыдущего параграфа, в рамках игровых технологий создаются условия для эффективного развития всех коммуникативных УУД школьников.

При этом, эффективным будет и использование игровой деятельности в рамках курса «Технология». Игровая деятельность способствует интересному и активному овладению знаниями и умениями, развитию творческих способностей, воспитанию нравственно-трудовых и коммуникативных качеств личности школьника. На уроках технологии постоянно решается также задача всестороннего развития личности, что вносит существенный вклад в умственное, эстетическое, нравственное и физическое воспитание, не отодвигая на второй план основную задачу трудового обучения – «вооружить

учащихся доступными техническими и технологическими знаниями, умениями и навыками, которые будут необходимы им в жизни» [46, с. 73].

В эпоху быстрой смены технологий для развития экономики и социальной сферы государству нужны общительные, активные и инициативные люди, способные креативно мыслить, находить нестандартные решения, в том числе и сообща.

Формированию коммуникативных УУД в рамках курса «Технология» будет способствовать включение учащихся в рамках игровой технологии в бригадные, групповые, командные формы работы, где учащиеся сотрудничают друг с другом, выполняя общие игровые задания.

Игровая деятельность давно апробирована учителями технологии в своей педагогической деятельности и позволяет учащимся успешно овладевать познавательными, исследовательскими, и коммуникативными умениями: общаться, выявлять проблемы, формулировать гипотезы, анализировать литературу, экспериментировать, делать выводы и т.д.

Роль педагога в учебных играх может быть разнообразной. Он может действовать вместе с учащимися как игрок, может быть наблюдателем, болельщиком, судьей, ведущим, экспертом или консультантом. Игровая технология в организации учебного процесса позволяет лучше раскрыться ученику, снять напряжение и проявить свои творческие способности, ведь он действует в привычной для него обстановке игровые формы и методы работы на уроках технологий – формы занятости учащихся, направленные на эффективное решение поставленных задач.

При этом эффективность и результативность игровой организации уроков технологии могут определять следующие факторы:

- определение сюжетов и тем игр содержанием учебной деятельности и стоящими учебно-познавательными задачами;
- направленность играющих на организацию совместной творческой деятельности в условиях ролевых взаимодействий;



- пространственно-временной характер, условность игры, взаимосвязь и взаимообусловленность действий партнеров;
- активный творческий поиск участников игры при неопределенности и неоднозначности предсказания развития или результата [49, с. 40].

К примеру, можно провести конкурсную игру «Гламур» по разработке дизайна юбки для модели. Сюжет и тема игры соотносится с учебными задачами, предшествует занятиям по пошиву юбки. Стимулирующим фактором выступает то, что в последующем учащиеся смогут сшить юбку по собственным эскизам, в соответствии со своими вкусами и предпочтениями (авторский вариант). Каждая ученица выступает в роли дизайнера, а затем жюри из класса, во главе с учителем определит победительницу конкурса. При этом, необходимо не только нарисовать эскиз, но и подумать о структурных элементах будущей выкройки. На работу дизайнеров отводится 30 минут урочного времени. Эффективность и результативность данной игровой деятельности подтверждается наличием соревновательного момента, творческой направленностью проводимой работы. В рамках данной игры коммуникативные УУД формируются на этапе выбора победительницы конкурса: учащиеся определяют состав жюри, жюри выбирает победителя. При этом планируется учебное сотрудничество, умение четко отстаивать свою позицию, умение сотрудничать в рамках учебной деятельности.

Квест – это совершенно новая, современная и востребованная игровая форма обучающих программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее. Квест построен именно на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. «Квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических и коммуникативных учений» [42, с. 25].

Примером квеста на уроке технологии может быть, например, квест «Занимательное рукоделие», проводимый МАОУ СОШ № 6 г. Карпинск в

октябре 2016 года. При прохождении данного квеста учащиеся 5-6-х классов узнали очень много нового и интересного о рукоделии, об инструментах и приспособлениях мастериц, позволяющих создавать очень красивые и необычные изделия. А ещё познакомились с новыми легендами, творчеством и оригинальными картинами художника из Бразилии, с необычными и забавными памятниками и скульптурами разным видам рукоделия и рукодельницам.

Игровая деятельность на уроках технологии развивает различные коммуникативные УУД, что представлено в таблице 1.

Таблица 1

**Развитие коммуникативных УУД школьников посредством игры**

<b>Формируемые коммуникативные УУД</b>	<b>Примеры игр</b>
Коммуникативные действия, направленные на учёт позиции собеседника (допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, строить понятные для партнёра высказывания)	«Эстафета домоводства»: командная игра, заключающаяся в ответах на вопросы занимательного характера по вопросам правильного ведения домашнего хозяйства. На вопросы ребята отвечают, посоветовавшись с командой, а ответ дает капитан.
Коммуникативные действия, направленные на кооперацию и сотрудничество (учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве, договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов)	«Изобреталочки»: командная игра, направленная на то, чтобы ребята, разделившись на малые группы (4-5 человек) совместными усилиями создали какую-либо поделку из набора бросового и природного материала (пластик, шишки, ветки, яичная скорлупа, лампочки, пуговицы). Предварительно проводится розыгрыш, с какими материалами будет работать группа.
Коммуникативно-речевые действия (строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи, формулировать собственное мнение и позицию, задавать вопросы)	«Театр рукодельниц»: игра проводится после пошива мягкой игрушки. С помощью изготовленных игрушек ребята разыгрывают театральные сценки. Класс делится на 2 группы и говитит небольшую сценку, содержание которой зависит от того, какие игрушки сшиты участниками группы.

Игровая деятельность на уроках технологии напрямую влияет на эмоции и личность ученика. Эмоциональная составляющая на уроках технологии используются педагогом:

- для направления внимания на приоритетные для мышления вещи, на важную информацию;
- для переадресации внимания;
- повышения мотивации, креативного мышления.

Игровая деятельность – залог хорошего настроения и высокого уровня мотивации обучающихся. В хорошем настроении лучше решаются любые творческие задачи [29, с. 117].

В игровой деятельности и социальный и эмоциональный вид интеллекта активно задействованы и развиваются в пространстве игры. Игровая деятельность на уроке технологии создает здоровую атмосферу на уроке, способствует формированию психологически здорового коллектива.

#### КРАТКИЕ ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ:

1. Выявлено, что на первый план в современном обучении выступают учебные задачи, решая которые учащиеся усваивают общие способы умственной деятельности. Данная умственная деятельность «включает в себя работу учащихся с источниками информации, организацию их мыслительной деятельности, формирование умений анализировать, обобщать учебный материал, делать выводы и т.п.№ [32, с. 255].

2. Определена роль педагога в коммуникативном обучении, две основных: содействие процессу коммуникации между всеми учащимися класса; действие в качестве независимого участника (руководителя) в группе, «где происходит процесс обучения» [37, с. 57]. Учитель в формировании и развитии коммуникативных УУД «несет ответственность за определение потребностей обучаемых и поиск путей удовлетворения выявленных потребностей» [22, с. 20].

3. Выделена роль игры в обучении: игра широко используется как средство, форма и метод обучения и воспитания. Игровой метод является активным методом обучения. В отличие от традиционных методов уникальность игры состоит в том, что она позволяет усвоить не только понятийно-информационное содержание проблемы, но и способы деятельности в определенной сфере, нормы, правила, ролевую структуру деятельности, опыт социального поведения. Игра ценна тем, что обучение происходит неявно и занимательно. Именно неявный характер обучения в игре заставляет многих сомневаться в дидактических возможностях игр.

4. Выделено, что учебный предмет «Технология» предоставляет широкое поле возможностей для использования игровых технологий, способствующих развитию коммуникативных УУД у школьников.

## **ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ У ШКОЛЬНИКОВ КОММУНИКАТИВНЫХ УУД ПРИ ОБУЧЕНИИ ТЕХНОЛОГИИ**

### **2.1. Требования к игровой деятельности, позволяющей формировать коммуникативные УУД школьников при обучении технологии**

Как видно из анализа предыдущей главы, система коммуникативных УУД «отвечает за социальную компетентность учащегося, его умение взаимодействовать с окружающим миром, другими людьми и личностно развиваться. Именно коммуникация как процесс общения при взаимодействии двух и более людей, основанный на взаимопонимании» [57, с. 64]. Сформированность коммуникативных УУД является важным условием становления личности школьника.

На уроках технологии следует активно использовать игры, развивающие воображение, интеллект, творческую активность, память и речь, нестандартное мышление учащихся. К таким играм относятся: творческие, художественно-дидактические, предметные, конструктивные, игры-путешествия, игры-ассоциации и другие [4, с. 37].

Знание педагогом особенностей игровых методов и приемов обучения, понимание игрового опыта детей, умение четко и правильно ставить задачи – основное условие осуществления установленных целей и благополучно проведенной работы. Педагогу важно овладеть игровой импровизацией, что может привести к нестандартному процессу создания творческой работы на уроке технологии.

К примеру, в качестве игровых приемов, формирующих коммуникативные УУД у школьников на уроке технологии можно использовать игры в парах. На начальном этапе, просим ребят разбиться на пары, или используем положение детей за партами и даем каждой из пар

творческое задание: на предложенной распечатке части квартиры необходимо красиво и функционально разместить мебель, детали декора и интерьера. В итоге ребята, посоветовавшись, сдают созданный в дуэте дизайн-проект данного помещения. Организуется выставка работ, выбирается жюри из класса и проводится голосование за лучший проект.

В указанной игровой ситуации формируются такие коммуникативные УУД, как умение строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками в парах, умение работать с информацией, выражать свои идеи и мысли в устной и письменной форме.

В рамках предмета технологии возможно проведение достаточно разнообразного спектра игр, это и «Швейная мастерская», «Лоскутные сюжеты», «Объемное моделирование», «А, ну-ка девочки», «Кулинарный поединок», «Мастер-визажист».

Игры, направленные на творческое проектирование предоставляют учащимся возможность попробовать свои силы в разработке реальных проектов – моделей одежды, новых техник рукоделия. Такая работа позволит почувствовать учащимся значимость своей деятельности, повышает их самооценку, открывает новые возможности.

Таким образом, дидактической особенностью инновационной игровой деятельности, на уроках технологии является то, что учитель заставляет учащихся активизировать внимание и мышление. При этом активность поддерживается независимо от желания учащихся. «Формы и интенсивность проявления учебной деятельности учащихся служат учителю контрольным инструментом для качественного управления их познавательной активностью» [9, с. 52]. Выбор и особенности применения активных игровых форм и методов работы на уроках технологии строятся с учетом характера учебных занятий.

При организации дидактических игр на уроках технологии необходимо: определить цель, выявить, какие умения и навыки учащиеся могут освоить во время игры; проработать правила игры, продумать время ознакомления с

этими правилами каждого учащегося; определить форму подведения итогов игры по содержанию, формулирование основного теоретического положения, используемого в игре. Таким образом, каждый раз, при организации игровой деятельности на уроке технологии учитель ставит перед собой следующие базовые вопросы:

- как сформулировать цели проводимой игры и обеспечить их достижение;
- какой игровой учебный материал отобрать и как подвергнуть его дидактической обработке;
- какие игровые методы и средства выбрать;
- как организовать собственную игровую деятельность и деятельность учеников;
- как сделать, чтобы взаимодействие всех игровых компонентов привело к формированию коммуникативных УУД у школьников [47, с. 29].

Основной из главных задач учителя является организация игровой деятельности таким образом, чтобы у учащихся сформировались потребности в общении, взаимодействии с целью творческого преобразования учебного материала и овладения новыми знаниями.

Сформулируем основные требования к игровой деятельности, позволяющей формировать коммуникативные УУД у школьников при обучении технологии:

- свободное и добровольное включение детей в игру: не навязывание игры, а вовлечение в нее детей;
- дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила, идею каждой игровой роли;
- смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность;

- в игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях;

- в игре не должно унижаться достоинство ее участников, в том числе и проигравших;

- игра должна положительно действовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер ее участников;

- игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы;

- игры не должны быть излишне (откровенно) воспитательными и излишне дидактическими: их содержание не должно быть навязчиво назидательным и не должно содержать слишком много информации (дат, имен, правил, схем) [40].

В результате правильно спланированной и организованной игровой деятельности на уроке технологии достигаются следующие цели:

- образовательная цель: демонстрация возможностей технологизации различных процессов жизни, науки, искусства;

- воспитательная цель: формирование коммуникативных навыков, чувства принадлежности к команде, ответственности за принятое решение, умения прислушиваться к мнению членов команды;

- развивающая цель: расширение кругозора обучающихся на основе синтеза литературы, искусства, технологии, развитие творческого воображения, стимулирование познавательной активности обучающихся, формирование навыков анализа новой информации.

Требования к правилам игры, проводимым на уроке технологии сводятся к следующим положениям:

- правила содержат ограничения, касающиеся технологии игры, регламента игровых процедур или их элементов, ролей и функций преподавателя-ведущего, системы оценивания;



- правил не должно быть слишком много, не более 5 - 10, они должны быть представлены аудитории на плакатах или с помощью технических средств;

- характер правил должен обеспечивать воспроизведение реального и делового контекстов игры;

- правила должны быть связаны с системой стимулирования и инструкциями игрокам [51, с. 253].

Как перечень основных правил можно привести соблюдение регламента, использование носителей информации, применение активных форм представлений информации, вопросы дискуссионного характера. Система оценивания обеспечивает контроль принимаемых решений и самоконтроль, предполагает содержательную оценку, обеспечивает соревновательный характер игры, позволяет оценивать деятельность и личностные качества участников игры, а также успешность работы игровых групп. Система должна строиться, прежде всего, как система самооценки играющих, а затем - как система оценки преподавателем-ведущим.

Разбор игры преподавателем и рефлексия ее участников по поводу их навыков на заключительном обсуждении несут основную обучающую и воспитательную нагрузку. Заключительная часть игры - это не столько подведение итогов, сколько анализ причин, обусловивших фактические ее результаты.

При этом учитель технологии должен помочь школьникам:

- получить различные материалы, справочники, информацию, инструменты и т. п.;

- обсудить способы преодоления трудностей путем косвенных, наводящих вопросов;

- одобрить или не одобрить различные игровые действия;

- научить анализировать результаты своей деятельности;

- дать краткий анализ проведенной игры.

Для эффективного формирования коммуникативных УУД у школьников при обучении технологии необходимо, чтобы на уроках и во внеурочной деятельности систематично применялись игровые приемы и игры. От применяемых игровых приемов требуется наличие заданий, направленных на развитие разных видов коммуникации: распределение ролей (в рамках сюжетно-ролевой игры), командное выполнение (разделение класса на команды с соревновательным элементом игры), индивидуальное выступление (к примеру, в рамках индивидуального задания для капитанов команд), формулирование вопросов и аргументированные ответы на них (викторина). При проведении игр и использовании игровых приемов необходим учет индивидуальных особенностей учащихся, учет познавательных интересов школьников (к примеру, задействование творческих талантов детей) и пр.

## **2.2. Виды игр и игровых приемов, формирующих коммуникативные УУД при обучении технологии**

Федеральный государственный образовательный стандарт предполагает формирование коммуникативных УУД средствами урочной и внеурочной деятельности [18, с. 14].

В рамках использования приемов игровых технологий для развития коммуникативных УУД возможно использование широкого спектра игр и игровых приемов: разгадывание кроссвордов, викторины, игры-драматизации, квесты, соревнования и т.д.

Для формирования коммуникативных УУД у школьников при обучении технологии нами разработана система игр и игровых приемов:

1. Урок с элементами театрализованной игры (Приложение 2);
2. Викторина «Феерия рукоделия»;
3. Внеурочное мероприятие: креативный игровой тренинг «Поиск идей» в рамках ролевой игры «Дизайнерская мастерская»;

#### 4. Игра с применением приемов ТРКМ «Занимательное домоводство».

Обоснуем использование каждой из игр.

В душе каждого ребенка таится желание свободной театрализованной игры, в которой он воспроизводит знакомые литературные сюжеты. Именно это, как считают авторы, рассматривающие проблему прикладного творчества, активизирует его мышление, тренирует память и образное восприятие, развивает воображение и фантазию, совершенствует речь, развивает коммуникативные навыки.

Театрализованная деятельность создаёт условия для развития творческих способностей, коммуникативного развития школьников. Она - неисчерпаемый источник развития чувств, переживаний и эмоциональных открытий, способов приобщения к духовному богатству. В театрализованной деятельности используются различные виды театра, в том числе и настольный.

Возникновение и существование настольного театра, а также его широкое применение в работе с школьного возраста очень естественное, так как исходит из основной деятельности детей – игровой, а все театральное действие построено по тому же принципу, что и любая детская игра: кукол двигают и говорят за них люди, создавая при этом впечатление, что это делают сами куклы.

Поэтому, «хотя театр и называется настольным, понятно, что главное в нем все-таки не стол, ведь вместо него может быть использована любая другая опора (перевернутая коробка, скамейка и т.д.), главное в этом театре – куклы: куклы-игрушки и куклы-картинки. Куклы эти имеют простое устройство, а иногда не имеют никакого специального устройства – это могут быть обычные игрушки, с которыми ребенок играет и данный момент» [36].

В рамках работы с бросовым материалом мы создаем необходимые атрибуты для организации театрализованной игровой деятельности (Приложение 2). Затем, в заключительной части урока проводятся короткие театрализованные представления каждой из команд.

Работа на данном занятии формирует такие коммуникативные УУД, как:

- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками - определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
- постановка вопросов - инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка в рамках театрализованной постановки.

В рамках викторины «Феерия рукоделия» класс делится на две команды, избираются капитаны команд. В рамках разминки предлагается командам по очереди перечислять известные им виды рукоделия (скрапбукинг, квиллинг, вязание, плетение, аппликация...). За каждый ответ начисляется 1 балл.

Затем каждая команда вытягивает вопросы, за правильный ответ начисляется 2 балла. Примеры вопросов:

«Наверно все слышали про алмазную вышивку. Это увлекательное и очень красивое хобби пришло из Китая. Расскажите, какие материалы используются в данной технике?»

«Из каких подручных материалов можно создавать объемные картины?»

«Полимерная глина, или пластика – сравнительно новый материал, который активно используют рукодельницы. Что можно сделать при помощи полимерной глины?»

«Что такое декупаж? Какие материалы используются в данной технике?»

«Как можно использовать в рукоделии пластиковые пакеты?»

«Все знают, что такое оригами, а что же такое киригами?»

«Рисовать можно карандашами, пластилином, ватой. А что еще можно использовать при создании картин?»

На третьем этапе игры предлагаем командам по представленным на слайдах картинкам определить, в какой технике рукоделия или в их сочетании выполнена та или иная работа.

В качестве внеурочного мероприятия проведен креативно игровой тренинг «Поиск идей» форме ролевой игры «Дизайнерская мастерская».

В классе изначально распределяются роли с учетом индивидуальных особенностей и творческих возможностей учащихся:

Директор дизайнерской мастерской (координировал деятельность сотрудников, направлял ее в продуктивное русло) – староста класса;

Художники (создавали эскизы костюмов и декораций) – 4 человека;

Конфекционер – специалист, занимающийся подбором материалов, тканей (давали рекомендации по поводу того, из чего лучше изготовить тот или иной элемент декора, костюма) – 2 человека;

Декоратор – занимался разработкой эскиза оформления сцены – 3 человека;

Дизайнеры (разрабатывали креативные идеи и решения в различных направлениях творческого процесса) – 5 человек;

Веб-дизайнер (занимается компьютерным проектированием) – 1 человек.

Таким образом, в работе задействована вся подгруппа класса. Каждый этап игровой деятельности предполагает участие нескольких игровых персонажей, анализирующих и оценивающих эскизы, конструкции, технологию, сами изделия с точки зрения представителей разных профессий.

В результате проведенного внеурочного мероприятия происходит формирование следующих коммуникативных УУД у школьников:

- планирование творческого и учебного сотрудничества с учителем и сверстниками - определение цели, функций участников, способов плодотворного и эффективного взаимодействия;

- постановка вопросов - инициативное сотрудничество класса, в нашем случае дизайнерской мастерской в поиске и сборе информации;
- разрешение конфликтов – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

Система проводимого внеурочного мероприятия, креативного игрового тренинга «Поиск идей» включала следующие методы, которые использовались в процессе поиска образного решения последовательно, дозированно, во избежание «отторжения» от деятельности вследствие пугающе сложного задания. Развитие коммуникативных УУД происходило в результате организованной групповой работы. Целью проведения креативного тренинга было поиск оригинальных идей для костюмов на внеклассное мероприятие – «Осенний бал».

Метод образной картины, воссоздающий целостное видение объекта, основанное на слиянии его восприятия и понимания. Данный метод наиболее эффективно работает при разработке композиций сложных, нематериальных образов, например, гобелен, аппликация, объемная вязаная форма. В рамках нашей работы мы с ребятами обсудили, для какой роли какой костюм должен быть в общих чертах.

Метод придумывания – это способ создания неизвестного обучаемым ранее продукта в результате их определенных умственных действий [60, с. 135]. Данный метод эффективно применяется при создании моделей, объектов с использованием нетрадиционных материалов, проектирование образов несуществующих людей и животных и др., например, вязание из магнитной пленки, конструирование из прищепок, изготовление костюмов из нетрадиционных материалов и др.

Метод «Если бы ...» может эффективно способствовать активизации фантазии, воображения путем постановки задачи описания, изображения

того, что произойдет, решения проблемы преодоления трудностей, если в проектируемой области в ходе игры что-то изменится, например, нужно будет поменять декорацию. Выполнение учениками подобных заданий не только развивает их способность воображения, но и позволяет подготовить их к продуктивному решению проблем, которые неизбежно возникнут в творческой деятельности.

Метод гиперболизации может использоваться как средство активизации творческого мышления путем утрирования размеров или форм деталей и их частей, цветового значения определенных элементов в композиции, слишком активного использования фактуры в композиции, «игры» со свойствами материалов и др., например, жакет-цветок с утрированно увеличенным воротником, изображение белой листвы и др.

Одной из технологий способной решить задачи, поставленные в новых стандартах, в том числе и по формированию коммуникативных УУД является технология развития критического мышления. Обучающиеся получают возможность самостоятельно добывать знания, учатся слушать друг друга, делать выводы и обобщения. Учителю при этом отводится роль координатора: он наблюдает, анализирует, умело корректирует, не навязывая своего мнения. Такая совместная работа сближает, повышает уровень самооценки каждого ребенка, «обеспечивает положительную динамику продуктивности мыслительной деятельности обучающихся» [19, с. 7]. На основе использования приемов ТРКМ нами проведена игра «Занимательное домоводство». Совокупность использованных приемов ТРКМ отображена в таблице 2.

**Система приемов ТРКМ, использованная в игре «Занимательное  
домоводство»**

«Занимательное домоводство»	
Прием ТРКМ	Содержание задания
«Верю – Не верю»	<p align="center">Вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Хобби - это любимое занятие на досуге?</li> <li>2. Первая помощь при ожоге – смазать ожог йодом?</li> <li>3. Во время еды следует голову слегка склонить и на эту высоту подносить ложку или вилку?</li> <li>4. При сервировке стола обязательно класть перед каждым салфетку?</li> <li>5. К правилам экономии относится рациональное ведение домашнего хозяйства?</li> </ol>
«Корзина идей»	<div align="center">  </div> <p>Предлагается собрать «Корзину идей»: К ремонту одежды относятся:</p>
«Колесо проблем»	<div align="center">  </div> <p>Предлагается заполнить данный круг ответами на проблемный вопрос - «Что мешает людям активно заниматься физической активностью?» (Возможные варианты: занятость, компьютерные игры и социальные сети, состояние здоровья и др.)</p>



«Кластер»	<p>ГИГИЕНА – отрасль медицины, изучающая влияние факторов окружающей среды на здоровье человека, его работоспособность и продолжительность жизни, разрабатывающая нормативы, требования и санитарные мероприятия, направленные на оздоровление населённых мест, условий жизни и деятельности людей.</p> <p>Гигиена организма связана, прежде всего, с поддержанием чистоты кожного покрова.</p> <p>Предлагается составить кластер на тему «Составляющие гигиены» Помимо средств, необходимо отразить мероприятия, приемы и т.д.</p> <div></div>									
«Сводная таблица»	<div>«Мероприятия по уборке квартиры»</div> <table><tr><th>Ежедневные</th><th>Еженедельные</th><th>Ежеквартальные</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Ежедневные	Еженедельные	Ежеквартальные						
Ежедневные	Еженедельные	Ежеквартальные								

### 2.3. Оценка уровня сформированности коммуникативных УУД у школьников

Цель исследования уровня сформированности УУД: получение объективной информации о состоянии и динамике уровня сформированности коммуникативных универсальных учебных действий у школьников на уроках технологии в условиях реализации федеральных государственных стандартов нового поколения.

Коммуникативные УУД на этапе освоения основной образовательной программы основного общего образования должны отражать следующие, учитываемые в нашей работе качества:

1) умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

2) умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;

3) формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ- компетенции);

4) формирование и развитие экологического мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации [34, с. 103].

Выбор диагностического инструментария основывался на следующих критериях:

- показательность конкретного вида УУД для общей характеристики уровня развития коммуникативных УУД;

- учет системного характера видов коммуникативных УУД (к примеру, речевое отображение действия может быть проинтерпретировано и как коммуникативное, и как регулятивное, и как знаково-символическое действие и пр.);

- учет возрастной специфики сформированности коммуникативных УУД. Показательность видов УУД и их значение для развития учащихся меняется при переходе с одной возрастной ступени на другую, поэтому выбор диагностического инструментария может меняться.

Требования к методам, инструментарию и организации оценивания уровня развития коммуникативных универсальных учебных действий:

- адекватность методик целям и задачам исследования;

- теоретическая обоснованность диагностической направленности методик;
- адекватность методов (процедур, содержания конкретных заданий и уровня их сложности) возрастным и социокультурным особенностям оцениваемых групп учащихся;
- валидность надежность применяемых методик;
- профессиональная компетентность и специальная подготовленность лиц, осуществляющих обследование (сбор диагностических данных), обработку и интерпретацию результатов;
- этические стандарты деятельности психологов.

Исследование проводилось в двух 5-х классах (30 девочек). В рамках диагностики сформированности коммуникативных УУД использовалась сокращенная Схема наблюдения за адаптацией и эффективностью учебной деятельности учащихся, разработанная Э.М. Александровской, Ст. Громбах (модифицированная Е.С. Еськиной, Т.Л. Больбот) (Приложение 3).

Отметим, что психолого-педагогическое сопровождение обучающихся 5-х классов направлено на создание условий для успешного обучения учащихся в среднем звене школы. Особое значение придается созданию условий для успешной социально-психологической адаптации к новой социальной ситуации. По своим задачам этот этап обеспечивается психологическими программами и формами работы с детьми. Главное – создание в рамках образовательной среды психологических условий успешной адаптации.

В учебной деятельности выделяют 6 уровней сформированности универсальных учебных действий, но для удобства проведения исследования мы сгруппировали их в 3 уровня (Таблица 3).

**Уровни и показатели сформированности коммуникативных  
универсальных учебных действий**

Уровень	Показатели
Низкий уровень	отсутствие коммуникативных учебных действий как целостных «единиц» деятельности: ученик осуществляет только отдельные операции, способен повторять действия учителя, не планирует и не контролирует свои действия
Средний уровень	неадекватный перенос коммуникативных учебных действий на новые виды задач: при изменении условий задачи не способен самостоятельно внести коррективы в действия
Высокий уровень	обобщение коммуникативных учебных действий на основе выявления общих принципов построения новых способов действий и выведение нового способа для каждой конкретной задачи

Отметим, что коммуникативные УУД формируются постепенно и поэтапно. Вывести учащихся на высокий метапредметный и личностный результат педагог может только в результате систематической, постоянной работы над формированием универсальных учебных действий в течение всего периода обучения детей в основной школе.

Таким образом, основные требования к игровой деятельности, позволяющей формировать коммуникативные УУД у школьников при обучении технологии: свободное и добровольное включение детей в игру; дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила, идею; в игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности; игра должна положительно действовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер ее участников; игры не должны быть излишне воспитательными и излишне дидактическими.

Для формирования коммуникативных УУД у школьников при обучении технологии нами использовалась система игр и игровых приемов, включающих театрализованную игру; викторина «Феерия рукоделия»; внеклассное мероприятие: креативный игровой тренинг «Поиск идей» - сюжетно-ролевая игра «Дизайнерская мастерская»; игра с применением приемов ТРКМ «Занимательное домоводство».

В рамках диагностики сформированности коммуникативных УУД использовалась сокращенная Схема наблюдения за адаптацией и эффективностью учебной деятельности учащихся, разработанная Э.М. Александровской, Ст. Громбах (модифицированная Е.С. Еськиной, Т.Л. Ботьбот).

#### КРАТКИЕ ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ:

1. Сформулированы требования к содержанию и организации игровой деятельности учащихся при изучении технологии, в рамках формирования коммуникативных УУД у школьников.

2. Разработана программа использования игр и игровых приемов для развития коммуникативных УУД у школьников на уроках технологии.

3. Предложена методика оценки уровня сформированности коммуникативных УУД у учащихся - сокращенная Схема наблюдения за адаптацией и эффективностью учебной деятельности учащихся, разработанная Э.М. Александровской, Ст. Громбах (модифицированная Е.С. Еськиной, Т.Л. Ботьбот).

4. Используемые в формировании коммуникативных УУД у школьников игры и игровые приемы соответствовали ряду требований:

- наличие заданий, направленных на разные виды коммуникации (распределение ролей, командное выполнение, индивидуальное выступление, формулирование вопросов и аргументированные ответы на них);
- учет индивидуальных особенностей учащихся;
- учет познавательных интересов школьников и пр.

## **ГЛАВА 3. ОРГАНИЗАЦИЯ ОПЫТНО-ПОИСКОВОЙ РАБОТЫ И АНАЛИЗ ЕЕ РЕЗУЛЬТАТОВ**

### **3.1. Общие сведения об опытно-поисковой работе в школе по формированию коммуникативных УУД у школьников на уроках технологии**

Опытно-поисковая работа осуществлялась в соответствии с общей теоретической направленностью исследования – формирование у учащихся коммуникативных УУД на уроках технологии. Основная цель заключалась в проверке в ходе эксперимента гипотезы исследования.

Для достижения поставленной цели были определены следующие задачи:

- проанализировать современное состояние проблемы формирования у школьников коммуникативных УУД на уроках технологии в результате использования игровых приемов и методов;
- выявить начальный уровень сформированности у школьников коммуникативных УУД;
- организовать игровую деятельность школьников по развитию у них коммуникативных УУД на уроках технологии;
- проверить эффективность разработанной методики использования игр для формирования коммуникативных УУД (на основе сравнения начального и конечного уровней сформированности коммуникативных УУД у школьников).

База проведения исследования 5 классы МАОУ СОШ № 6 г. Карпинск Свердловской области. Для объективного оценивания развития данных взаимоотношений, а точнее, формирования коммуникативных УУД школьников, педагог обладает определенными диагностическими методиками. Например, использование диагностических методик и проведение анкетирования. Диагностика проведена в период прохождения

мной педагогической практики. Основными участниками являлись школьники и учителя технологии.

Таблица 4

### Констатирующий этап опытно-поисковой работы

Задачи этапа (содержание исследования)	Используемые методы	Результаты этапа
<p>1. Проанализировать образовательные потребности учащихся и выделить составляющие коммуникативных УУД, которые целесообразно формировать у учащихся при обучении технологии.</p> <p>2. Выявить состояние решения проблемы формирования коммуникативных УУД у школьников в процессе обучения технологии.</p> <p>3. Выяснить возможность использования игровой технологии для повышения эффективности формирования коммуникативных УУД у школьников в процессе обучения технологии.</p> <p>4. Определить общие положения методики организации игровой деятельности по технологии для формирования коммуникативных УУД у школьников.</p>	<p>Теоретический анализ. Наблюдение. Беседа. Тестирование. Анкетирование учителей-предметников. Изучение и обобщение опыта работы учителей технологии. Моделирование деятельности учителя технологии.</p>	<p>Выявлены составляющие коммуникативных УУД, которые следует формировать у учащихся при обучении технологии. Проблема формирования коммуникативных УУД у школьников в процессе обучения технологии решается на недостаточном уровне (ограниченно используются возможности игровых технологий). Определены общие положения использования игровых технологий для формирования коммуникативных УУД у школьников на уроке технологии.</p>

**Формирующий этап опытно-поисковой работы**

Задачи этапа (содержание исследования)	Используемые методы	Результаты этапа
<p>1. Разработать систему игр и игровых приемов для уроков технологии, направленных на формирование коммуникативных УУД.</p> <p>2. Осуществить практическое внедрение разработанной методики формирования коммуникативных УУД у школьников.</p>	<p>Наблюдение. Беседа. Анкетирование. Тестирование. Наблюдение за деятельностью учащихся в рамках реализации методики. Мониторинг достижений учащихся.</p>	<p>Разработана система игр и игровых приемов для уроков технологии и осуществлено его внедрение в практику работы МАОУ СОШ № 6 г. Карпинск.</p>



**Контрольно-оценочный этап опытно-поисковой работы**

Задачи этапа (содержание исследования)	Используемые методы	Результаты этапа
<p>1. Провести комплексную оценку уровня сформированности у школьников коммуникативных УУД.</p> <p>2. Уточнить и скорректировать разработанную методику.</p> <p>3. Определить влияние реализации разработанной методики проведения игровых занятий на повышение уровня сформированности у школьников коммуникативных УУД.</p>	<p>Анализ результатов сформированности коммуникативных УУД в контрольных и экспериментальных группах.</p> <p>Осуществление коррекции модели деятельности учителя.</p>	<p>Проведен анализ влияния разработанной методики проведения игр на уроке технологии на уровень сформированности коммуникативных УУД у школьников.</p>

### 3.2. Этапы опытно-поисковой работы

Констатирующий этап опытно-поисковой работы:

Для выяснения интенсивности использования игрового метода в преподавании технологии мы провели анкетирование педагогов-предметников.

Анкета включала следующие вопросы:

1) Что Вы понимаете под «игровой технологией»?

2) Используете ли Вы игровые приемы на уроках технологии?

- регулярно;

- редко;

- не использую.

3) Считаете ли Вы необходимым использование игровых приемов и игр на уроках технологии?

Анализ ответов на вопросы анкеты позволил сделать выводы, что учителя достаточно редко используют игровые технологии, при этом правильно определяют их суть. Все педагоги отмечают высокую развивающую возможность игровых технологий, как в аспекте активизации творческого потенциала обучаемых, так и стимулирования их коммуникативных навыков. Основными трудностями внедрения игровых технологий в учебный процесс можно считать проблемы организационного и психологического плана [55, с. 175].

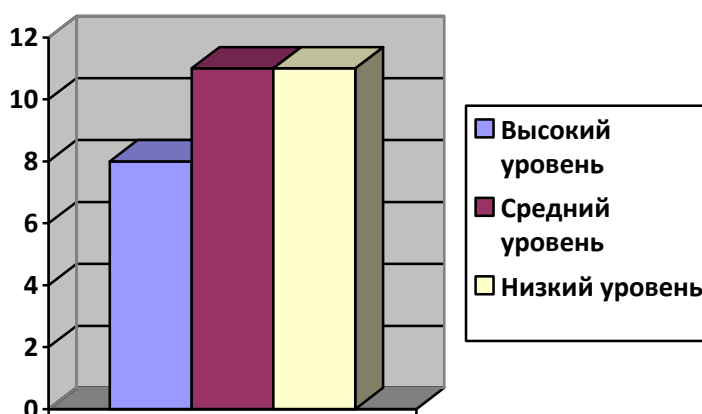
На констатирующем этапе опытно-поисковой работы изучалась и анализировалась реальная ситуация построения процесса обучения технологии, сложившаяся в практике работы общеобразовательных школ. Основная цель констатирующего этапа опытно-поисковой работы – собрать материал для дальнейшего теоретического осмысления и корректировки форм практической деятельности.

На начало эксперимента мы получили следующие результаты (Приложение 4):

Высокий уровень развития коммуникативных УУД – 8 учащихся (26 %);

Средний уровень развития коммуникативных УУД – 11 учащихся (37%);

Низкий уровень развития коммуникативных УУД – 11 учащихся (37 %) (Рисунок 4).



**Рис. 4 – Сформированность коммуникативных УУД на начало эксперимента**

Анализ полученных результатов уровня сформированности коммуникативных УУД у школьников и ответов учителей позволил сделать следующий вывод: в процессе обучения технологии ведется недостаточно целенаправленная и систематическая работа по формированию у школьников коммуникативных УУД с использованием игровой технологии.

Формирующий и контрольно-оценочный этапы опытно-поисковой работы:

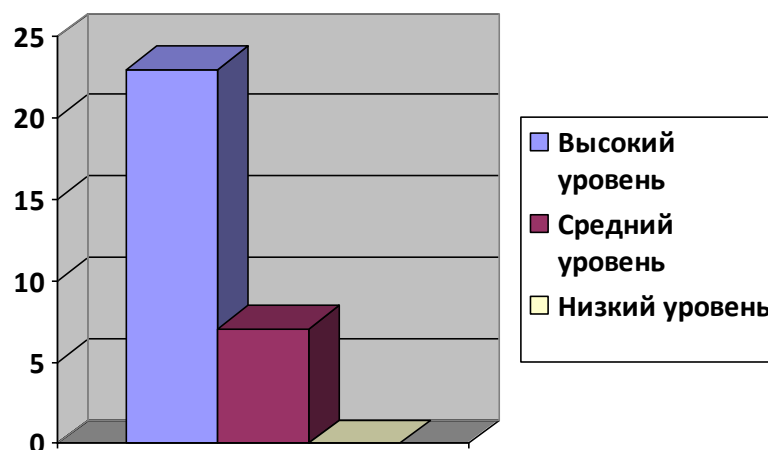
В результате проведения игр и использования игровых ситуаций на уроках технологии, на повторной диагностике выявлены следующие результаты (Приложение 5):

Высокий уровень развития коммуникативных УУД – 23 учащихся (77%);

Средний уровень развития коммуникативных УУД – 7 учащихся (23%);

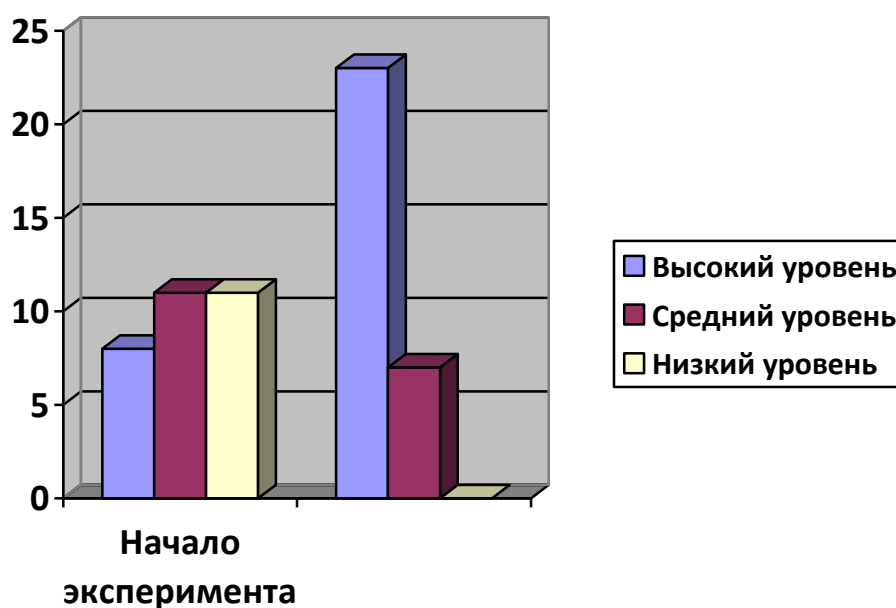
Низкий уровень развития коммуникативных УУД – 0 учащихся (0%)

(Рисунок 5).



**Рис. 5 – Сформированность коммуникативных УУД на конец эксперимента**

Эффективность проведенной работы по формированию коммуникативных УУД у школьников подтверждается на рисунке 6.



**Рис. 6 – Динамика сформированности коммуникативных УУД у школьников**

Таким образом, проведение игр на уроках технологии показывает свою эффективность в формировании коммуникативных УУД.

Анализ поведения игроков в игре, их отзывов в ходе рефлексии позволили выявить преимущества игрового метода в процессе формирования коммуникативных УУД у школьников:

- игровая коммуникация содействует осознанию характера взаимодействия между участниками игры, требований к представлению выполненной работы или ее частей;

- игровое действие стимулирует планирование конечного результата и представление его в вербальной форме;

- игровой сценарий стимулирует внесение корректив в ранее принятые решения; формулирование конструктивных вопросов и запросов о помощи (советы, дополнительная информация, оснащение и др.);

- игровая рефлексия активизирует оценивание результата по достижению запланированного, по объему и качеству выполненного, по новизне, оригинальности, качеству, эстетичности; облегчает понимание [25, с. 27].

Экспериментальная работа позволяет сделать выводы о положительном влиянии игровых методик на уровень коммуникативных УУД, которое подтверждается наблюдениями, проводимыми в ходе проведения учебных игр. Школьницы очень увлеченно включались в игру, за отведенное время осваивали большой объем теоретических сведений, процесс освоения отличался высокой активностью, весьма позитивным настроением занятий, т.е. можно отметить не только количественные, но и качественные изменения.

Результаты проведенного исследования позволили определить условия результативности использования игровых методик при формировании коммуникативных УУД:

- позитивная настроенность педагога и участников, уверенность в успехе;

- обстановка открытости, искренности, подлинности выражения чувств и убеждений;
- обеспечение в сценарии возможностей оригинальной индивидуальной и творческой деятельности;
- самоопределение, самоутверждение, саморазвитие играющих через обеспечение успеха в роли, вызывающего уверенность в своих силах и стремление к самосовершенствованию;
- использование социального опыта участников, мобилизация скрытых потенциальных возможностей;
- эмоциональная убедительность педагога, способность увлечь других желанием и интересом к игре;
- способность воздействия на воображение, эмоции, чувства, волю и интеллект;
- личностное обращение в процессе игры;
- высокий темп, четкий ритм игры;
- поддержка игрового фона педагогом с помощью мимики, жестов, реплик [28, с. 64].

Существенными трудностями на пути формирования коммуникативных универсальных учебных действий современных школьников являются следующие аспекты:

- низкая коммуникативная культура всего общества, а также уход от персонифицированного общения к системе современных компьютерных технологий и электронных устройств;
- несмотря на введение Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, некоторые педагоги до сих пор не видят разницы между стандартами первого и второго поколения, а также предпочитают авторитарный стиль взаимодействия с воспитанниками, не желая принимать позицию сотрудничества;

- фрагментарное использование или отсутствие современных педагогических технологий в качестве совокупности, специального набора форм, методов, способов, приёмов обучения, требующих системного использования в образовательном процессе. Шаблонность и изолированность учащихся друг от друга в таком образовательном процессе, отсутствие самостоятельности и пассивности никак не могут способствовать формированию универсальных учебных действий учащихся, их мотивации и «умения учиться» [44, с. 337];

- система формирования коммуникативных УУД часто ограничивается рамками общеобразовательного учреждения и не выходит за его пределы, теряя взаимосвязь между всеми участниками образовательного процесса (семья, школа). Ввиду занятости родителей, их нежелания включаться в образовательный процесс или из-за каких-либо других причин коммуникативный уровень детей оставляет желать лучшего и практически не развивается внутри семьи.

Примерную тематику игровых заданий следует разработать для каждого года обучения технологии. Она должна быть достаточно широкой, постоянно обогащаться с учетом имеющейся материально-технической базы, интересов и возможностей как учащихся, так и самого учителя. Чем полнее при этом окажутся востребованными приобретённые школьниками знания и компетенции, тем в большей мере отвечает своему назначению проводимая игра. «Необходимо обратить особое внимание на отражение в тематике проводимых игр региональных и местных особенностей, связанных с народным творчеством» [18, с. 34].

Обозначенные в исследовании трудности представляют собой лишь часть проблемных моментов на пути формирования коммуникативных УУД школьников, раскрывая необходимость большой методической работы по реализации ФГОС в школе, подготовке и переподготовке педагогических кадров, включения современных педагогических технологий в

образовательный процесс и обеспечения преемственности ступеней образования.

Что бы возбудить желание учиться и общаться, нужно развивать потребность ученика заниматься познавательной деятельностью, а это значит, что в самом процессе ее школьник должен находить привлекательные стороны, что бы сам процесс учения содержал в себе положительные заряды интереса. Путь к этому, на наш взгляд, лежит через организацию игровой деятельности на уроках технологии в школе, которая наиболее полно соответствует особенностям детей. На основе анализа психолого-педагогической литературы нами сделан вывод о том, что игровые технологии могут быть применены педагогом на разных этапах усвоения знаний детьми [6, с. 124].

Создание положительного эмоционального настроения в начале урока технологии, организации детей, создание благоприятной атмосферы в классе – важные задачи урока, которые можно решить при помощи ролевых игр, выступающих в качестве дополнительного стимула, а также логических задач, ребусов, загадок и других игровых приемов.

Сравнивая данные, полученные на констатирующем и контрольно-оценочном этапах опытно-поисковой работы, можно сделать вывод, что в конце опытно-поисковой работы учащиеся экспериментальной группы имеют более высокий уровень сформированности коммуникативных УУД. Это позволяет говорить о результативности разработанной методики игр и игровых приемов, проводимых как на уроке, так и на внеурочных мероприятиях.



### КРАТКИЕ ВЫВООДЫ ПО ТРЕТЬЕЙ ГЛАВЕ:

1. Выявлено, что проблема формирования у школьников коммуникативных УУД при помощи игровых технологий в современных образовательных учреждениях недостаточно решена.
2. Установлено, что формирование у школьников коммуникативных УУД является важной задачей, и большая роль в ее решении принадлежит именно игровым технологиям.
3. В процессе реализации разработанной методики проведения игр и игровых приемов, у школьников повысился уровень сформированности коммуникативных УУД, что позволяет говорить о ее результативности.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Именно коммуникативные навыки школьников обеспечивают социальную компетентность и учет позиции других людей, формируют умение слушать и вступать в диалог, строить положительное взаимоотношение со сверстниками и взрослыми. Ведущая роль в формировании данных учебных действий, безусловно, принадлежит школе.

Формирование личности школьника в системе основного общего образования невозможно без развития коммуникативных универсальных учебных действий (УУД), являющихся в соответствии с ФГОС ООО основой организации делового общения учащихся друг с другом и с учителем в течение всего образовательно-воспитательного процесса.

Овладение обучающимися коммуникативными УУД является актуальной проблемой для современного школьника, поскольку именно они необходимы как в школьной, так и в реальной жизни при решении различных ситуаций. Ведущее место среди методических приемов, которые наиболее часто используются учителями школы для формирования коммуникативных УУД при изучении технологии, занимает игровая деятельность.

Формируемые коммуникативные умения на уроках технологии особенно существенными становятся в условиях организации разных видов сотрудничества между учащимися, без чего невозможно сформировать личностные, регулятивные и сами коммуникативные умения. Учащийся готовится сотрудничать в социуме, приобретает умения вступать в диалог, принимать участие в совместном обсуждении проблем, обосновывать собственные высказывания, точно формулировать свои идеи, принимать мнения других людей. Это требует от учащихся умений взаимодействовать, организовывать собственную деятельность и деятельность других.

Игровые моменты, используемые на уроках, вызывают у учащихся особый интерес к познанию данного предмета, что хорошо сказывается на их изобразительной деятельности и отношении к занятиям. Игровые технологии лучше всего использовать на тех уроках, где осмысление материала вызывает затруднения.

Использование игровых моментов на уроках технологии дают положительные результаты в области развития творческих способностей учащихся, а также формирует внимание и интерес к творчеству, общению. Игровые задания в рамках предмета «Технология» для формирования коммуникативных универсальных учебных действий отвечают ряду требований: наличие заданий, направленных на разные виды коммуникации (распределение ролей, командное выполнение, индивидуальное выступление, формулирование вопросов и аргументированные ответы на них), учет индивидуальных особенностей учащихся, учет познавательных интересов школьников и пр..

Для оценки эффективности использования игровых технологий для формирования коммуникативных УУД у школьников при обучении технологии нами использовалась система игр и игровых приемов:

1. Театрализованная игра (активизирует мышление, тренирует память и образное восприятие, развивает воображение и фантазию, совершенствует речь, развивает коммуникативные навыки);

2. Викторина «Феерия рукоделия» (моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности, возникшие в ее процессе совместные усилия, взаимоподдержка и взаимовыручка рождает положительные эмоции, сближают и побуждают к их сохранению и воспроизведению);

3. Креативный игровой тренинг «Поиск идей» - сюжетно-ролевая игра «Дизайнерская мастерская» (развитие коммуникативных УУД происходило в результате организованной групповой работы);

4. Игра с применением приемов ТРКМ «Занимательное домоводство» (возможность самостоятельно добывать знания, учатся слушать друг друга, делать выводы и обобщения).

Опытно-поисковая работа проведена на основе использования сокращенной Схемы наблюдения за адаптацией и эффективностью учебной деятельности учащихся, разработанная Э.М. Александровской, Ст. Громбах (модифицированная Е.С. Еськиной, Т.Л. Больбот).

В ходе исследования было выяснено, что коммуникативные УУД учащихся на уроках технологии эффективно формируются при использовании игрового метода. Через использование игровых технологий обучение становится занимательным и посильным занятием. Игровые методы обеспечивают плавный переход от игры к дальнейшему серьезному обучению.

Таким образом, использование игровых технологий в образовательном процессе направлено на формирование и развитие личностных качеств всех участников игрового пространства. В игровой деятельности формируются такие компетенции, которые невозможно сформировать текстовым обучением.

Игровые технологии обладают набором средств, активизирующих деятельность учащихся. Именно в игре педагог часто становится организатором самостоятельного познания учащихся, при котором и происходит передача информации от учителя к ученику в благоприятной для всех участников процесса психологической обстановке.

Нашла подтверждение гипотеза о том, что эффективность формирования коммуникативных УУД у обучающихся при обучении технологии повысится, если на уроках и во внеурочной деятельности применять систему игровых приемов в соответствии с рядом требований: наличие заданий, направленных на разные виды коммуникации (распределение ролей, командное выполнение, индивидуальное выступление,

формулирование вопросов и аргументированные ответы на них), учет индивидуальных особенностей учащихся, учет познавательных интересов школьников и пр..

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. Александрова Л.М., Филатова К.И. Использование игровых технологий на уровнях изобразительного искусства в начальной школе // Символ науки. 2016. № 4-2 (16). С. 72-74
2. Апполонова Н.В. Проблемный диалог на уроках: через обращение к коммуникативным УУД / В книге: Современные проблемы естественно-математического образования младших школьников в рамках реализации стандартов второго поколения сборник научных статей второй интернет-конференции. ЯГПУ им. К.Д. Ушинского; под науч. ред. И.В. Налимовой, С.В. Жарова. 2015. С. 80-86.
3. Бобырев А.В. Сущность и значение игровой деятельности на уроках технологии // В сборнике: Проблемы теории и практики современной науки материалы VII международной научно-практической конференции. ООО «НОУ «Вектор науки». 2016. С. 37-44
4. Бобырев А.В., Шутова Е.В. Инновационная игровая деятельность на уроках в общеобразовательном учреждении // Педагогика и современность. 2017. № 1 (27). С. 33-39
5. Букатов В. М., Ершова А. П. Нескучные уроки: обстоятельное изложение социо/игровых технологий обучения школьников.— СПб., 2013
6. Бычкова К.Г. Особенности применения технологии организации игровой деятельности у ученос процессе // Современные образовательные технологии в мировом учебно-воспитательном пространстве. 2016. № 7. С. 124-129
7. Валиулина И.Е., Задкова С.А. Приемы технологии развития критического мышления, способствующих развитию коммуникативных УУД обучающихся // Вестник научных конференций. 2017. № 2-1 (18). С. 27-29

8. Валичонов С.Р. Использование игровых технологий на занятиях русского языка в целях формирования коммуникативной компетенции // Вестник Института языков. 2014. Т. 1. № 13. С. 67-70
9. Винник В.К., Гонова Н.В. Игровое моделирование как средство повышения учебно-познавательной активности в образовательном процессе // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 2. С. 52
10. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии / Л.С. Выготский. – СПб., 1997
11. Выготский Л.С. Лекции по психологии / Л.С. Выготский. – СПб., 1997.
12. Гаврилова В.В. Внеурочная деятельность как условие формирования у школьника коммуникативных УУД // Новая наука: Стратегии и векторы развития. 2016. № 5-2 (82). С. 25-27
13. Галямина, Э.М. Методика преподавания технологии / Э.М. Галямина, В.В. Выгонов. М.: Академия, 2013. 176 с
14. Гонова Н.В. Игровое моделирование как средство повышения учебно-познавательной активности учащихся // Наука и образование: материалы Международной заочной научно - практической конференции Чехия. Прага, 2014.
15. Гревцев И.А. Практические основы использования технологии развития критического мышления (ТРКМ) на уроках в период реализации ФГОС ООО // Вестник магистратуры. 2017. № 9 (72). С. 7-9
16. Гузеев В.В. Проектирование и анализ уроков. / В.В. Гузеев // Директор школа. 2015. №7.
17. Доскалиева Г.И. Групповая работа на уроке как средство формирования коммуникативных УУД школьников // Новая наука: Современное состояние и пути развития. 2017. № 1-1. С. 45-4
18. Жукова Н.Т., Жуков С.А. Формы и приемы формирования УУД на уроках предмета «Технология» / В сборнике: Образование – территория

инноваций: Всероссийская научно-практическая конференция с международным участием. 2017. С. 13-15.

19. Зорина М.Е., Соколова А.В. Формирование коммуникативных универсальных учебных действий как средство повышения качества образования // *Linguistica Juvenis*. 2017. № 19. С. 108-119

20. Ибраимова З.А. Опыт использования игровых технологий в обучении школьников // *Январские педагогические чтения*. - 2015. - № 1. - С. 122-124

21. Игнатьева Е.В. О роли образовательного предмета «Технология» в реформировании школьного образования // *Отечественная и зарубежная педагогика*. 2013. № 5 (14). С. 77-85

22. Карачев А.А. О новых подходах к проектной деятельности школьников в условиях модернизации общего образования // *Вестник Новосибирского государственного педагогического университета*. 2013. № 6. С. 19–29.

23. Консулова М.П. Как способствует смысловое чтение формированию коммуникативных УУД // В сборнике: *Психологические основы формирования УУД: Материалы Регионального научно-практического семинара*. Комсомольск-на-Амуре, 2016. С. 24-28

24. Коханюк Г.В., Кондаурова Г.А. Формирование коммуникативных УУД на приемах технологии развития критического мышления // *Вестник научных конференций*. 2017. № 5-4 (21). С. 70-72

25. Круглик О.С. Соотношение понятий проектная и исследовательская деятельность учащихся 5–6 классов // *Вестник Новосибирского государственного педагогического университета*. 2013. № 1. С. 21–29.

26. Лопатинская В.В. К определению понятия «игровая технология» / В сборнике: *Культурно-языковое взаимодействие в процессе преподавания дисциплин культурологического и лингвистического циклов в современном*



полиэтническом ВУЗе материалы III Всероссийской (с международным участием) научно-методической конференции. 2017. С. 228-235

27. Лысенкова Н.А. Викторина как форма развития познавательных и коммуникативных УУД кадет // Обучение и воспитание: методики и практика. 2014. № 13. С. 176-179

28. Марахова В.А. Основные трудности формирования коммуникативных универсальных учебных действий у младших школьников // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. 2013. № 3. С. 23-26.

29. Мартилова Н.В., Мороз Д.Ю. Формирование коммуникативных УУД школьников средствами геокестов // Современные проблемы науки и образования. 2017. № 1. С. 117

30. Махотин Д.А. Методические основы формирования УУД на уроках технологии // Журнал «Основа. Все для учителя технологии». 2014. №4. С. 12–19.

31. Махотин Д.А. Формирование метапредметных компетенций обучающихся в предметной области «Технология» // Вестник МИТХТ. Серия: социально-гуманитарные науки и экология. 2015. Т. 2. № 4. С. 27-3

32. Машарова Т.В., Зыкина И.В., Крестинина И.А., Салтыкова М.А., Смирнова С.А., Пивоваров А.А., Скурихина Ю.А., Малова Т.В., Щеклеина С.Н. Современный урок в условиях Федерального государственного образовательного стандарта // Учебно-методическое пособие / Научный редактор Т.В. Машарова. Киров, 2014.

33. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / В сборнике: Педагогика: традиции и инновации Материалы Международной научной конференции. 2013. С. 140-146;

34. Мишанова О.Г. Диагностика коммуникативных универсальных учебных действий как мониторинг качества языкового образования младших

школьников // Теория и практика образования в современном мире; Реноме.2013.С.102-106

35. Мукашева Н.Ш. Викторина как форма развития коммуникативных и познавательных УУД кадет // Обучение и воспитание: методики и практика. 2014. № 16. С. 115-120

36. Настольные кукольные театры // [Электронный ресурс] URL: <https://vscolu.ru/articles/nastolnye-kukolnye-teatry.html> (Дата обращения - 12.11.2017)

37. Науменко Ю.В., Науменко О.В. УУД в 5 – 9 классах: методические ориентиры // Директор школы. 2016. № 4 (207). С. 57-69

38. Невзорова А.В., Палачева О.М. Учет индивидуальных особенностей школьников в процессе формирования коммуникативных УУД / В книге: Дошкольное и начальное образование: вариативность подходов: материалы международной конференции «Чтения Ушинского» педагогического факультета ЯГПУ. ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского». 2016. С. 146-153

39. Николаев В.В. Проектирование урока технологии на основе ФГОС // Обучение и воспитание: методики и практика. 2013. № 7. С. 132-137.

40. Общие требования к организации детских игр педагогами // [Электронный ресурс] URL: <http://www.russiansociety.org/187/obshhie-trebovaniya-k-organizacii-detskix-igr-pedagogami/> (Дата обращения – 12.11.2017)

41. Одинцова С.А., Арабей О.В. Теоретические основы формирования познавательного интереса младших школьников средствами игровых технологий // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2017. № 3-2. С. 284-287

42. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная

интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1–2;

43. Палачева О.М., Невзорова А.В. Учет индивидуальных особенностей младших школьников в процессе формирования коммуникативных УУД / В книге: Реализация стандартов второго поколения в школе: проблемы и перспективы сборник научных статей пятой всероссийской интернет-конференции. Министерство образования и науки РФ; ФГБОУ ВПО «Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского». 2015. С. 161-164

44. Петров М.Г., Кучер С.И. УУД. Проектно-исследовательская деятельность школьников как необходимое условие формирования коммуникативных УУД / В сборнике: Компетентностный подход: инновационная практика образовательных организаций в реализации ФГОС Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции. Под редакцией М.А. Сморгуновой, С.Л. Коротковой. 2016. С. 337-338.

45. Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 (ред. от 31.12.2015) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 01.02.2011 № 19644) // СПС КонсультантПлюс [Электронный ресурс] URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_110255/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_110255/) (Дата обращения – 12.10.2017)

46. Пшеничная Н.А. Контроль знаний и компетенций на уроках технологии в 5 классе / В сборнике: Вестник факультета технологии, экономики, дизайна сборник научных трудов. Комсомольск-на-Амуре, 2016. С. 70-74

47. Реализация ФГОС дошкольного, начального общего, основного общего образования и требований профессиональных стандартов / Под

общей редакцией О.С. Васиной, Т.К. Харьковской // Муниципальное бюджетное учреждение «Центр мониторинга и сопровождения образования». Рязань, 2016. 200 с.

48. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2005. 738 с.

49. Силантьева М., Илямакова Е. Формирование коммуникативных УУД у школьников посредством дидактической игры и музыкотерапии // Тенденции развития науки и образования. 2016. № 14-4. С. 40-41

50. Смирнов, С. А. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии / С.А. Смирнов. - М.: Академия, 2012. 512 с.

51. Современные образовательные технологии. Методическое пособие // Специфика педагогического образования в регионах России. 2012. № 1. С. 253-318

52. Сухомлинский В.А. Избранные педагогические сочинения: в 3 т. Т. 1. 167 с.

53. Темняткина О.В. Разработка конструкта урока по технологии в соответствии с компонентами деятельности // Современные научные исследования и разработки. 2016. № 4 (4). С. 76-83

54. Тихонова Е.В. Разработка игровых методик для повышения успешность творческого проектирования на уроках обслуживающего труда // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. 2014. № 2 (18). С. 27-39

55. Туйбаева Е.И., Брусенцова О.Л. Показатели оценки коммуникативных УУД взаимодействия школьников и их результативность // Современные тенденции развития науки и технологий. 2015. № 1-6. С. 116-117

56. Устимова М.М. Групповая работа на уроке как средство формирования коммуникативных УУД младших школьников / В сборнике: Государственные образовательные стандарты: проблемы

преимущества и внедрения сборник материалов всероссийской научно-практической конференции. 2015. С. 397-401

57. Утемов, В.В. Педагогика креативности / В.В. Утемов. – Киров: Межрегиональный ЦИТО, 2013. 212 с.

58. Хёйзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова - М.: Прогресс - Традиция, 1997. с. 416

59. Швец Е.А., Казаева Е.А. Формирование коммуникативных УУД у школьников во внеурочной деятельности / В сборнике: Современная психология образования: проблемы и перспективы развития: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. 2017. С. 358-361

60. Эльсиева М.С., Магомеддибиров З.А. К вопросу о формировании у школьников коммуникативных учебных действий // Мир науки, культуры, образования. 2016. Т. 61. № 6. С. 136-138

61. Юркина Л.В. Интеграция науки и образования: тенденции и возможности // Теория и практика общественного развития. 2014. № 2. С. 147–149.

62. Яланбаева А.А., Ольховская Ю.И. От игры к игровым технологиям / В сборнике: Научное сообщество студентов. Междисциплинарные исследования Электронный сборник статей по материалам XX студенческой международной научно-практической конференции. 2017. С. 187-195

# ПРИЛОЖЕНИЯ

## Приложение 1

### Сравнительные характеристики учебной деятельности, игровой деятельности и учебной игры<sup>1</sup>

Учебная деятельность	Игровая деятельность	Учебная игра
Место отдельное ограниченное пространство (аудитория)	отдельное ограниченное пространство (поле, доска)	отдельное ограниченное пространство
Время специально отведенное/ определенное	(занятие) специально отведенное/ определенное (игра, тайм, гейм)	специально отведенное/ определенное (от части занятия до нескольких занятий)
Отношения между участниками временные, соревновательные или партнёрские	временные, соревновательные или партнёрские временные	соревновательные или партнёрские
Руководство осуществляется преподавателем (экспертом)	осуществляется экспертом (тренером)	осуществляется преподавателем- игротехником (экспертом)
Оценка выполнения осуществляется экзаменатором (экспертом)	осуществляется экспертом (судьей, рефери)	осуществляется преподавателем - игротехником (экспертом)
Правила регулятивные	конститутивные	регулятивные
Произвольность непроизвольна	произвольна	непроизвольна
Ориентация на результат практический игровой	не практический	практический - побочный по отношению к игровому

<sup>1</sup> Лопатинская В.В. К определению понятия «игровая технология» / В сборнике: Культурно-языковое взаимодействие в процессе преподавания дисциплин культурологического и лингвистического циклов в современном полиэтническом ВУЗе материалы III Всероссийской (с международным участием) научно-методической конференции. 2017. С. 228-235

## Урок технологии

### Работа с бросовым материалом и настольный театр

**Тема:** Дома для настольного театра

**Цель:**

Развитие коммуникативных УУД. Обучение приёмам конструирования с бросовым материалом. Продолжать развивать приёмы работы с бумагой (картоном), бросовым материалом. Воспитывать аккуратность. Развитие мелкой моторики рук. Развитие мышления, памяти, развивать и обогащать словарный запас.

**Оборудование:**

Иллюстрации различных домов (старинных, современных), с изображением людей разных профессий. Карточки с названием строительных профессий. Клей ПВА, клеёнка, пустые пачки из-под чая.

Ход урока

**1. Орг.момент.**

- Сегодня на уроке нам предстоит построить дом. Для этого мы используем бросовый материал. Это пустые пачки из-под чая.

**2. Изложение нового материала**

В России слышали о чае намного раньше, чем он у нас появился. Как только русские стали бывать возле китайской границы, они не могли не узнать о чае.

Собственно в России, в тогдашнем Московском государстве познакомились с чаем, и притом против своей воли, только в 1638 г. Это знакомство началось, как и в других странах, прежде всего благодаря дипломатическим связям и этикету.

При Александре II в Москве появились первые чайные. Для них правительство установило, на зависть всем прочим питейным заведениям, особые льготы — минимальную арендную плату и очень низкий налог. Вначале их открывали на рабочих окраинах, вблизи крупных промышленных предприятий, потом появились они около рынков и стоянок извозчиков. Чайные имели право открываться в 5 утра, когда трактиры были еще закрыты. Для крестьян, приехавших на базар, для извозчиков, ожидающих

седоков, для холостого рабочего люда эти чайные стали самым популярным местом отдыха и встреч.

Как всякое, вошедшее глубоко в быт и обычай народа явление, московское чаепитие отразилось в фольклоре: вошло в пословицы, поговорки, шутки. Из Москвы пошел глагол «чаевничать», родились такие пословицы, поговорки и присловья:

«Выпей чайку — забудешь тоску».

«За чаем не скучаем — по семь чашек выпиваем».

«Чай не пить, так на свете не жить».

«Чай пить — не дрова рубить».

Перед тем как приступить к практической работе мы вспомним: Какие профессии людей при строительстве домов вы знаете?

(Архитектор, строитель, крановщик, маляр, электрик, сантехник, плотник, каменщик.)

а) Работа по карточкам.

Уч-ся получают карточки с названием профессий и рассказывают чем занимается этот специалист на своем рабочем месте.

б)- Отгадайте загадки.

Я из дома на порог

Лишь один шагнул шажок.

Дверь закрылась за спиной,

Нет пути передо мной.

Я и дома и не дома,

Между небом и землёй.

Отгадайте-ка, друзья, где же я?

(На балконе.)

Без шофёра, без колёс,

А домой меня привёз.

Прокатил меня почти

До дверей квартиры.



Управляли им в пути

Сами пассажиры.

(Лифт.)

Что это за дорога:

Кто по ней идёт, тот хромает?

(Лестница.)

Загляните под окошко,

Там растянута гармошка.

(Батарея.)

Я в дом любой тебя впущу,

Стучишь – я рада стуку.

Но одного я не прошу –

Коль не подашь мне руку.

(Дверь.)

Чёрненькая собачка свернувшись лежит,

Не лает, не кусает, а в дом не пускает.

(Замок.)

- А теперь обратите внимание на дизайн некоторых домов(карточки)

### **3Практическая работа.**

(Учитель читает каждую первую строчку четверостишия, остальное дополняют дети.)Вспомним ТБ:

Чтоб работа закипела,

Приготовьте всё для дела.

Будем клеить, мастерить

Всё должно в порядке быть.

Чтобы парту сохранить,

Клеёнку надо постелить.

Ножницы, бумагу, клей

Клади на место поскорей.  
Не забудь про карандаш –  
Он в труде помощник наш.  
Линейку, ластик положи,  
В порядке вещи содержи.  
Техника безопасности.  
С ножницами не шути.  
Зря в руках их не крути.  
И держи за острый край,  
Другу их передавай.  
Лишь окончена работа –  
Ножницам нужна забота:  
Не забудь ты их закрыть  
И на место положить.

- Делим класс на 3 команды. Каждая из команд должна придумать название, выбрать капитана и построить по жребию:

- городской пятиэтажный дом
- сказочный теремок
- дачный домик

**4.** А теперь, с помощью имеющихся мягких игрушек, каждая команда разыграет небольшую сценку по сказочному или бытовому сюжету.

### **5 Итог урока.**

Чья сценка вам больше всего понравилась? Почему?

Э. М. Александровская, Ст. Громбах

**Схема наблюдения за адаптацией и эффективностью учебной деятельности учащихся**

(модифицированная Е.С. Еськиной, Т.Л. Больбот)

№	Критерии	Бал- лы	Поведенческие индикаторы сформированности критерия
4.	<i>Эмоциональное благополучие</i>		
		0 -	– преобладает агрессия или депрессия;
		1 -	– выражены депрессивные проявления без причин, агрессивные реакции, часто ссорится с
		2 -	одноклассниками;
		3 -	– отрицательные эмоции превалируют (тревожность, огорчение, страхи, вспыльчивость, обидчивость);
		4 -	– эмоциональные проявления снижены, часто бывает в
		5 -	подавленном настроении;
			– спокойное эмоциональное состояние;
			– находится преимущественно в хорошем настроении, часто улыбается, смеется.

Высокий уровень – 4-5 баллов

Средний уровень – 2-3 балла

Низкий уровень – 0-2 балла

АДАПТАЦИОННАЯ КАРТА НАБЛЮДЕНИЙ (на начало исследования)

к методике Э.М. Александровской и Ст. Громбах

(модифицированная Еськиной Е.С, Больбот Т.Л.)

учащихся 5 классов МАОУ СОШ № 6 г. Карпинск Свердловской области

Классный руководитель \_\_\_\_\_

№	ФИО	Балл
1	А. Настя	3
2	А. Ольга	2
3	Б. Юлия	1
4	В. Света	1
5	В. Инна	2
6	В. Лена	1
7	Г. Юлия	4
8	Д. Настя	1
9	Д. Тоня	5
10	Д. Маша	3
11	Е. Кристина	1
12	Е. Ксения	4
13	Ж. Оксана	4
14	З. Татьяна	1
15	К. Оля	3
16	К. Эльвира	2
17	Л. Лиана	2
18	Л. Ксюша	4
19	М. Олеся	3
20	Н. Рита	1
21	Н. Маша	2
22	Н. Саша	5
23	О. Марина	4
24	П. Ксюша	1
25	П. Наташа	1
26	У. Диана	1
27	Х. Олеся	1
28	Х. Настя	3
29	Ю. Татьяна	2
30	Я. Вика	4

Всего:

Высокий – 8 учащихся

Средний – 11 учащихся

Низкий – 11 учащихся

АДАПТАЦИОННАЯ КАРТА НАБЛЮДЕНИЙ (на конец исследования)

к методике Э.М. Александровской и Ст. Громбах

(модифицированная Еськиной Е.С, Больбот Т.Л.)

учащихся 5 классов МАОУ СОШ № 6 г. Карпинск Свердловской области

Классный руководитель \_\_\_\_\_

№	ФИО	Балл
1	А. Настя	5
2	А. Ольга	4
3	Б. Юлия	3
4	В. Света	3
5	В. Инна	4
6	В. Лена	4
7	Г. Юлия	4
8	Д. Настя	4
9	Д. Тоня	5
10	Д. Маша	4
11	Е. Кристина	3
12	Е. Ксения	5
13	Ж. Оксана	5
14	З. Татьяна	4
15	К. Оля	4
16	К. Эльвира	4
17	Л. Лиана	4
18	Л. Ксюша	4
19	М. Олеся	4
20	Н. Рита	4
21	Н. Маша	4
22	Н. Саша	5
23	О. Марина	4
24	П. Ксюша	3
25	П. Наташа	3
26	У. Диана	3
27	Х. Олеся	4
28	Х. Настя	3
29	Ю. Татьяна	5
30	Я. Вика	5

Всего:

Высокий – 23 учащихся

Средний – 7 учащихся

Низкий – 0 учащихся